GRY VIDEO I KONSOLE

PAŹDZIERNIK 2007 / 10/2007

新 NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

POCZWÓRNE UDERZENIE!

HALO 3

RECENZJA > CZY TO OSTATNIA WALKA MASTER CHIEFA?

PROJECT GOTHAM RACING 4

RECENZJA > PO ZWYCIĘSTWO W STRUGACH DESZCZU

MASS EFFECT

REPORTAŻ > GWIEZDNA EPOPEJA BIOWARE PORAŻA ROZMACHEM! RELACJA ZE SPECJALNEGO POKAZU

PRO EVO 2008

RAPORT > CZYM ZASKAKUJE NOWY PRO EVOLUTION SOCCER? GRAMY NA PLAYSTATION 2 i XBOKSIE 360

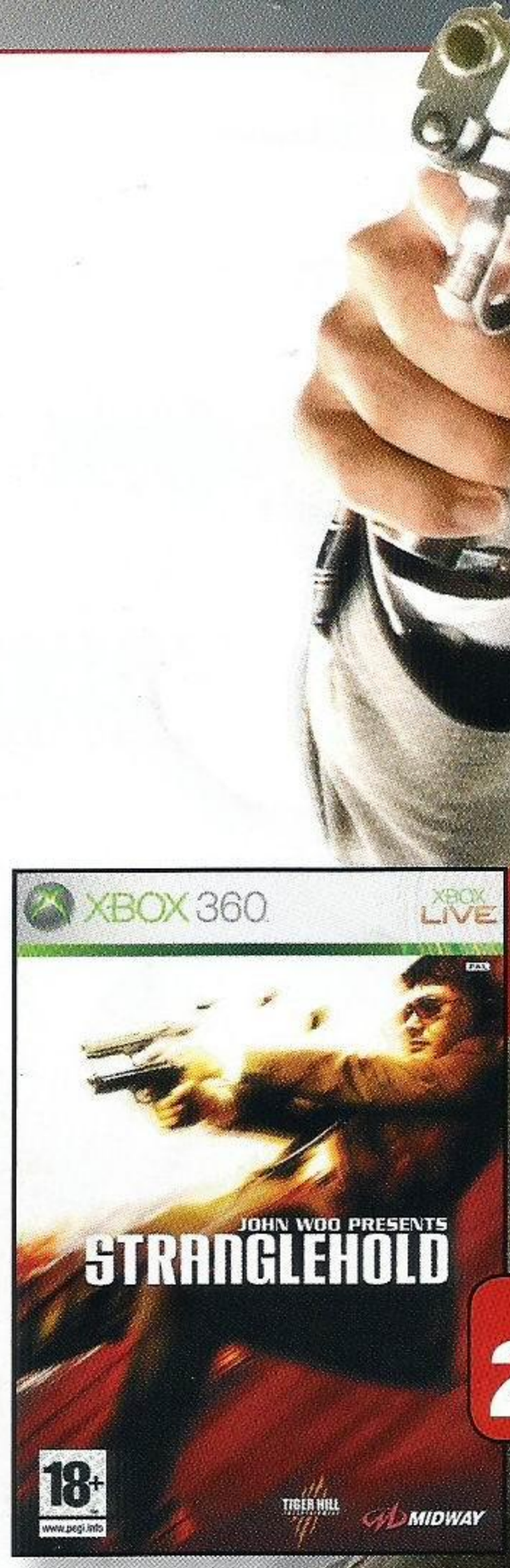
W NUMERZE

RECENZJE > STRANGLEHOLD, FIFA 08, SKATE, METROID PRIME 3, STUNTMAN IGNITION, OBSCURE 2, FATAL INERTIA RELACJE > TOKYO GAME SHOW I GAMES CONVENTION 2007 WYWIAD > JESZCZE PEOPLE CAN FLY, CZY JUŻ EPIC POLSKA? CHMIELARZ SYPIE! GORĄCY TOWAR > ARMY OF TWO i SILENT HILL 5!

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

9 771505 820004 10

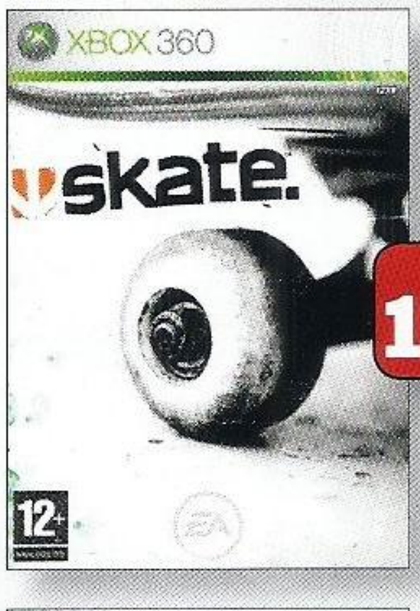
nr 103 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342



~~229,90 zł~~
209,90 zł
Stranglehold

sklep.gram.pl/Stranglehold

~~99,90 zł~~
79,90 zł
Devil May Cry



~~229,90 zł~~
199,90 zł
skate

~~79,90 zł~~
64,90 zł
Burnout Revenge Platinum

~~79,90 zł~~
64,90 zł
FIFA Street 2 Platinum

~~229,90 zł~~
199,90 zł
FIFA 08

~~79,90 zł~~
64,90 zł
Black Platinum

sklep.gram.pl

POKAŻ KTO RZĄDZI NA ULICY!

Promocja i oferta ograniczona ilościowo i czasowo. sklep.gram.pl zastrzega sobie możliwość zmiany zasad promocji.

Sezon rozpoczęty!

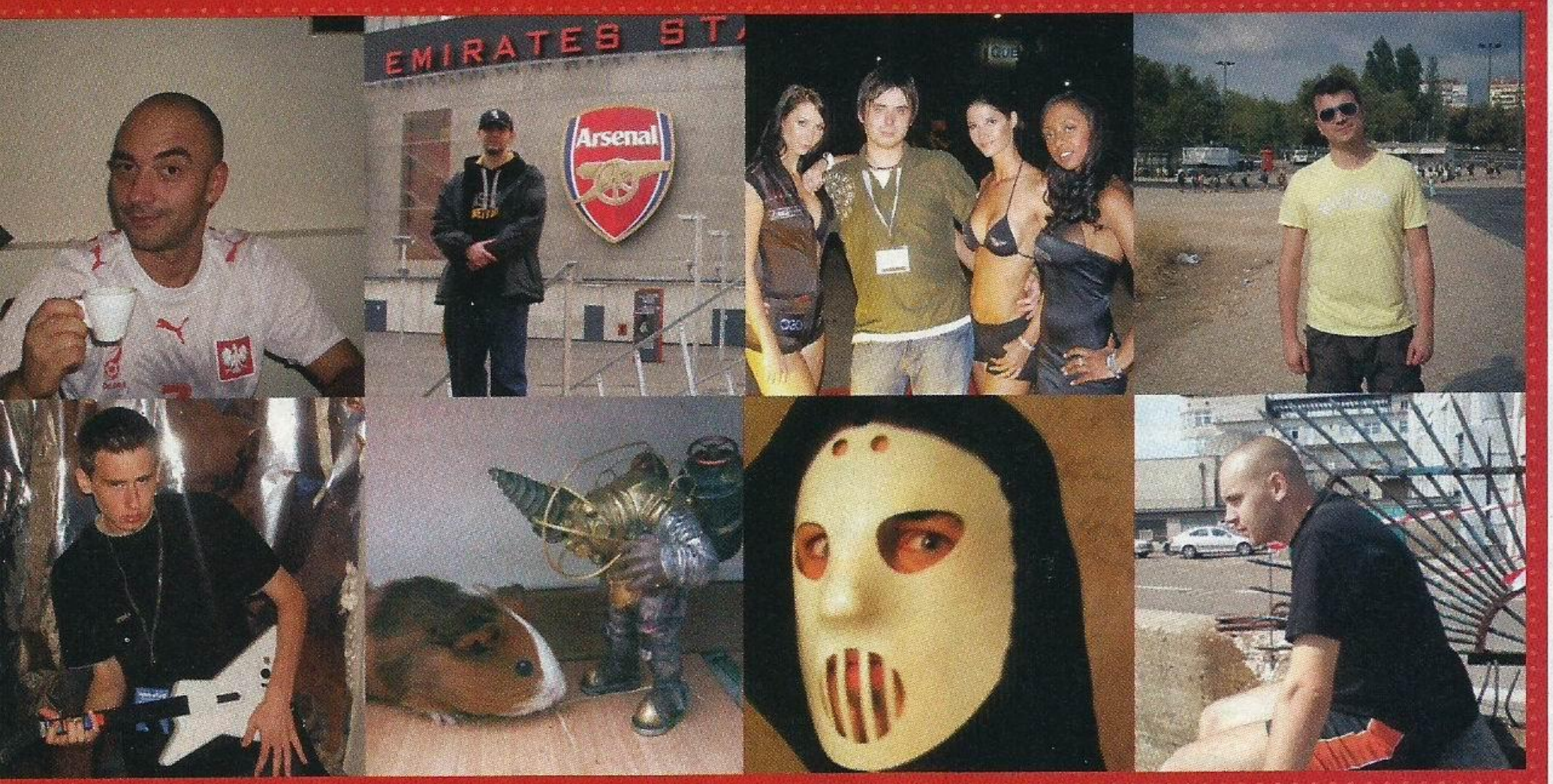
Tej jesieni już po prostu **trzeba kupić next-genową konsolę**

Witamy w październiku poczwórnym uderzeniem – Halo 3, Project Gotham Racing 4, Mass Effect i Pro Evolution Soccer 2008 to wprawdzie tylko część długo wyczekiwanych przez nas (i jak mniemam Was) gier, ale są to jakże sycące pozycje! Dwie pierwsze zrecenzowaliśmy, a niedokończone wersje dwóch kolejnych mieliśmy okazję solidnie przetestować. Mass Effecta na specjalnym pokazie w Hamburgu ogrywał Mielu, a PESa 2008 katował w redakcyjnym zaciszu Marcellus. W czym go oczywiście nieco wsparłem...

Jesień nadciąga nieubłaganie, a z nią wysyp hitów. Co ciekawe – spora liczba gier zostaje przesunięta przez wydawców z bezpiecznego, listopadowego terminu na późną zimę lub wczesną wiosnę – mowa choćby o Burnout Paradise czy Mercenaries 2. Czy autorzy potrzebują więcej czasu, czy też wydawcy mają tak napięte terminarze? Tego nie wiemy, ale prawda pewnie jak zwykle leży gdzieś po środku i oba czynniki wchodzą w grę. Na przykład Army of Two, które dostaliśmy dosłownie dzień przed oddaniem numeru do druku, ma termin premiery w listopadzie; podobnie ma się sprawa z Need For Speed: Pro Street, które będzie naszym gościem specjalnym w następnym numerze. Obie te gry są przez cały czas jeszcze dopracowywane, mimo premiery dosłownie za miesiąc! Z kolei podczas rozmawy z Adrianem Chmielarzem na potrzeby wywiadu do NEO+ doszliśmy do wniosku, że liczba naprawdę pierwszoligowych gier znajdujących się w fazie produkcji raczej maleje, niż się zwiększa – wydawcy inwestują naprawdę bardzo duże pieniądze w ich stworzenie i promocję, tak więc nie ma sensu napinać się i wydawać kilku tak zwanych tytułów AAA w jednym miesiącu, lepiej rozbić te naprawdę wartościowe na kilka kwartałów. Dokładnie tak, jak Konami z MGSem, czy Rockstar z GTAIV.

Z innej beczki – z testem nowego modelu PSP poczekamy do następnego numeru, aż w sprzedaży pojawi się kabelek TV Out. Bo nie wiem, czy Wam wiadomo, mimo zapowiedzi Sony, na razie nie ma go w sklepach. Dziwny to zabieg i niespecjalnie rozumiem ideę, ale najwyraźniej jest w tym jakiś sens. Inna sprawa, że PSP w chwili obecnej w Polsce sprzedaje się znakomicie, a ceny na wolnym rynku, co jest w przypadku konsol naprawdę rzadkością, przekraczają o kilkaset złotych cenę sugerowaną przez Sony! Fenomen tej jesieni? Zobaczymy...

Tak czy inaczej, w numerze sporo świeżego mięska, a kolejne trzy miesiące zapowiadają się równie atrakcyjnie. W kolejce czekają przecież Assassin's Creed, Call of Duty, Uncharted i masa innych pozycji, które z ochotą dla Was przetestujemy. Miłej lektury i do przeczytania na przełomie października i listopada! ■■ **Gulash**



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
konwencje i konwenanse
Games Convention okazało się na tyle napiętym wydarzeniem, że przez bite dwa dni z trzech, które spdziłem w Lipsku, praktycznie nie wyszedłemn z zamkniętej hali „business", uczestnicząc w ustawionych co pół godziny pokazach nowych gier. Oczywiście ewaluowałem je pod kątem kolejnych okładek N+, hehe. A teraz, skoro numer skończony, to i ja znajdę nieco czasu by dokończyć walkę. Wyśpijcie się dobrze przed nadchodzącymi miesiącami, bo grania będzie multum!

MARCIN SIKORA // Marcellus
dog of war
Mocne uderzenie Xboxa 360, naprawdę potężne – Halo 3 i PGR4 tuż po Bioshocku, a zaraz nadciągną kolejne świetne gry. Dla gracza nałogowego to naprawdę idealna platforma. Tyle, że ja zajawki na Halo 3 nie mam, nie "Uwierzyłem", a odwołania do bohaterstwa i poświęcenia bardziej mnie rozśmieszyły, niż wzruszyły. Za to na Army of Two nagrzałem się niesamowicie, kooperacyjne Psy Wojny są brutalne, bezkompromisowe i esencjonalne.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
uberpimpgamer
To się nazywa intensywny miesiąc. Wyjazd na Games Convention, wyjazd do Hamburga na pokaz Mass Effecta, spotkanie z Adrianem Chmielarzem, testowanie Halo 3 i Army of Two oraz wizyta na polskim finale WCG. Czy mogło mi się trafić coś gorszego, niż praca w enplusie? Oczywiście żartuję, jest wspaniale, tylko coraz mniej czasu mam na granie dla przyjemności i raczej nie zmieni się to aż do marca. Mam cichą nadzieję, że Sony obniży cenę PS3. I to w tym roku.

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
zasferowany odyhem
Odin Sphere to połączenie najlepszych cech Valkyrie Profile'a (real time'owa walka w 2D, śliczna animacja, mitologia nordycka) z tymi z Harvest Moona (uprawianie roślinek w real time'ie, ale tysiąckrotnie przyspieszonym). Jak się okazało pół życia czekałem na grę, w której lejąc moją lancą pokracznych rycerzy w zielonych zbrojach, zdobędę fozony, którymi nakarmię drzewko owcowe (nie mylić z owocowym), a które z kolei obrodzi dwoma dorodnymi owcami. Jak w życiu.

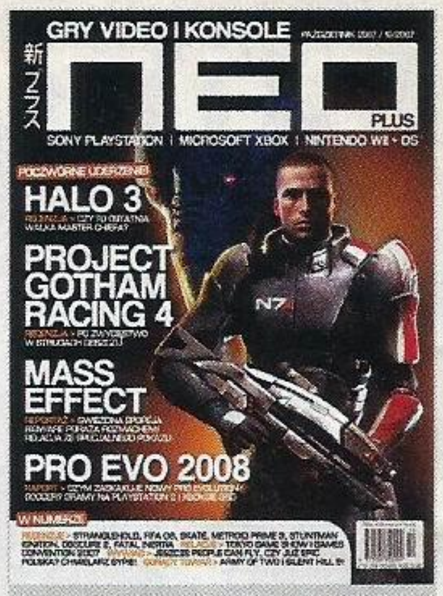
Krzysztof Janicki// Kaxi
ledwo żywy
Kiedy piszę te słowa numer jest własnie zamykany, a ja przed momentem wysłałem ostatni tekst, który pisałem z bólem głowy i cieknącym nosem. A to przez durne przeziębienie, które dopadło mnie akurat na ostatnie ciepłe dni września. Mam ochotę strzelić sobie w łeb i zaraz to zrobię, a to za sprawą Persony 3, którą wliczam do zaszczytnego grona moich ulubionych jrpg. Choć wrzesień został i tak zdominowany przez trzeciego Metroida, o którym mogę pisać tylko w samych superlatywach.

Adam Zdanowski // Blizzard Beast
this is how the world's end
W zeszłym miesiącu Bioshock ostro namieszał, otrzymując w sieci recenzje na poziomie 96%. W tym miesiącu dokładnie to samo dzieje się w przypadku Halo 3, nawet oceny są na tym samym poziomie. Xbox 360 pokazał pazurki, a wielkości H3 nie sposób odmówić. Są oczywiście malkontenci, którzy spędzają z tą grą 5 czy 10 godzin i wracają do „Girsów". Ale czy ich zdaniem powinni przejmować się ci, którzy spędzą z tą Halo 3 najbliższe nie miesiące, a lata? Właśnie.

Dr. MAX
plisssss.....
Padłem ofiarą fali materiałów napływających z TGS. Będąc zarazem istotą ograniczoną i oporną na uroki kolejnych symulatorów gwałciciela analnego, podkładek do gibania się na boki itp, postanowiłem na krótki czas odciąć się od stron branżowych. Tylko co ja biedny mam teraz ze sobą zrobić? Poszedłbym do kuchni po coś do żarcia, ale z kolei boję się, że z lodówki wyskoczy na mnie Master Chief. Pozostaje zakupić pudełeczko z napisem Bioshock i zaszyć się w Rapture.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
podłoga
Gdy na ekranie zobaczyłem napisy końcowe H3, nie czułem się lepszym człowiekiem. Świetnie się bawiłem, ale gra dopiero w multi pokazuje pazur. Ot, zabawa na lata. Poza tym PS3 w domu to bardzo ciekawa sprawa. Najpierw znajomi oglądają wszystko na niej, bawią się funkcjami, a później gramy na X360. Gdzieś to kiedyś widziałem. Mam też za sobą pierwsze zauroczenie Wii. Metroid może i wygląda jak Halo 2, ale po trzech kwadransach chciałem tylko drugiego analoga.

A także: Tomek Bykowski// Matt, TL // TLL Lewis



Numer 103 // **wrzesień** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
Newseditor: Patryk Bukowiecki
//qsh@neo-plus.pl

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

" I mean, nobody was talking about Too Human before this. The whole lawsuit is going to go on for years, and it's going to turn into a He Said, She Said. Are you still going to be writing about this in eight years?" – analityk Mark Rein o pozwie Silicon Knights przeciwko Epic Games

GAME OVER
- **Deadlines:** Zawsze jest za mało czasu. Zawsze.
- **Jennifer Lopez:** Królowa Popu będzie supportem dla Spice Girls? Koniec świata...
- **Pogoda:** Tragiczny ten wrzesień.

PRESS START
- **Games Convention:** Europa najprawdopodobniej ma największy show związany z grami na świecie. Konkret!
- **Epic Games Polska:** Aka People Can Fly. Mad shoutouts.
- **Bairo Alto:** Lizbona, mecz Portugalia – Polska i wieczorna feta będą niezapomniane

3+ www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PSP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

SRS SEGA RACING STUDIO

BUGBEAR ENTERTAINMENT

SEGA® www.sega-europe.com

©SEGA. SEGA, logo SEGA i SEGA Rally są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Ford Oval i nazwy własne są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi i licencjonowanymi przez Ford Motor Company. Wyprodukowane przez SEGA. www.ford.com. Logo Mobil i wszelkie jego odmiany są znakami handlowymi Exxon Mobil Oil lub jej oddziałów. Wyprodukowane i dystrybuowane przez SEGA za zgodą SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Prawa autorskie i prawo powielania znaków handlowych, próbek i modeli zapewnionych przez SKODA AUTO a.s. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS", „PLAYSTATION", „PS3", „PSP" i „UMD" są znakami handlowymi i zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loga Xbox, Xbox 360, Xbox Live są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

MENU // PAŹDZIERNIK 2007

SPECJAŁ

032> PES 2008
Coroczna odsłona Pro Evolution Soccer 2008 ukaże się w tym roku aż na siedmiu platformach – my sprawdzaliśmy grę na PlayStation 2 i Xboksie 360.

036> LUDZIE POTRAFIĄ LATAĆ
Na wieść o tym, że Epic Games – twórcy Gears of War kupili większościowy pakiet udziałów w firmie People Can Fly, pojechaliśmy do Adriana Chmielarza przepytać go o sprawę.

040> MASS EFFECT
Mielu na specjalnym pokazie w Hamburgu ogrywał przez cały dzień to gigantyczne i ambitne widowisko. Jak wypada?

NEWSFLASH

010> TOKYO GAME SHOW 2007
Japoński show nie jest może najważniejszym wydarzeniem dla branży gier video umiejscowionej po tej stronie oceanu, ale zawsze z ciekawością patrzymy na to, w co niebawem zagrają skośnoocy bracia. A może kiedyś i my.

016> SILENT HILL V
Choć nowego Silenta robią Amerykanie z The Collective, jesteśmy dobrej myśli. Ba, nawet bardzo dobrej!

020> ARMY OF TWO
Gramy we wczesną wersję Armii Dwóch i dzielimy się naszymi spostrzeżeniami.

022> GAMES CONVENTION 2007
Wystawa, która aspiruje do miana najważniejszej na świecie odbyła się pod koniec sierpnia. W naszym raporcie koncentrujemy się głównie na nowych grach.

RECENZJE

046> HALO 3
052> PROJECT GOTHAM RACING 4
056> FIFA 08
058> METROID PRIME 3: CORRUPTION
061> GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 //PSP
061> DEAD HEAD FRED
062> SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3
064> PROJECT SYLPHEED
065> MOTO GP 07
066> STRANGLEHOLD
068> NBA LIVE 08
069> TWO WORLDS
070> skate.
072> BOOGIE
073> WARHAWK
074> STUNTMAN IGNITION
076> FATAL INERTIA
077> BLAZING ANGELS: SECRET WEAPONS OF WWII
078> SUPER PAPER MARIO
080> MONSTER HUNTER FREEDOM 2
081> OBSCURE 2
083> SEGA RALLY

NEON

084> CZYTELNICY NADESŁALI: ALFABET HALO
Uzupełnienie recenzji HALO 3 – slang i skróty w świecie Master Chiefa wyjaśnione.

084> KONKURS
Do wygrania FIFA 08!

085> RPGAMER
Nowe informacje o nadchodzących erpegach – wieści z Japonii i nie tylko.

086> DOGRYWKA: BIOSHOCK
Pierwszy kandydat do gry roku 2007 w ogniu dyskusji.

088> PROJEKT: MGS
Świeże informacje o Metal Gear Solid 4 i wszystko to, co dotyczy świata Snake'a.

089> WiiRTUALNA KONSOLA
Wii też ma swoje retrogranie – Kaxi zgłebia temat.

089> CZYTELNICY NADESŁALI: SQUAREWHORES
O tym, jak Square rozmienia się na drobne.

090> GRYWALNA GROZA
Co złego i zgniłego w świecie horroru?

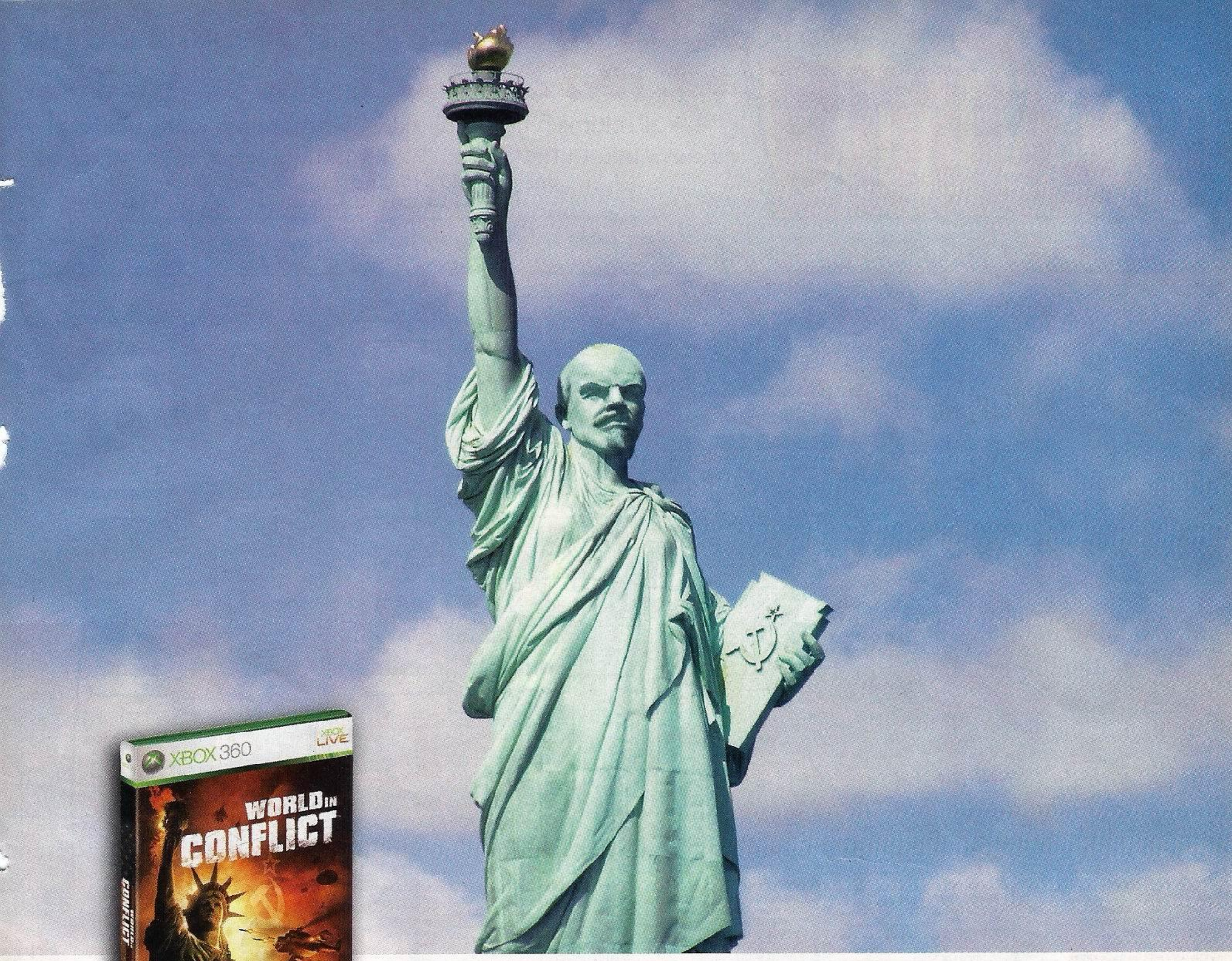
090> MARTWE PIKSELE
Good Cop, Bad Coop spoczywa już w pokoju.

091> GRACZ KONSOLOWY ZAGROŻONY WYGINIĘCIEM
Felieton T. L. Lewisa

092> RETROSPEKCJA
Książe Persji bawi nas już kilkanaście lat. Pamiętacie jego pierwsze podskoki?

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle dobrego i złego Banana. Na SMSy odpowiada Mielu. Forum powraca.

098> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.



TOWARZYSZE! WRACAMY DO WAS!

KONIEC ZIMNEJ WOJNY TO FIKCJA!

WORLD IN CONFLICT™

World in Conflict - pierwsza strategia nowej generacji, która dynamiczną akcję i aspekt drużynowy takich tytułów jak Battlefield, czy Counter Strike przenosi w konwencję RTS. Ciesz się szybką rozgrywką i totalną destrukcją interaktywnego środowiska. Zobacz co by się stało, gdyby zimna wojna się nie skończyła!

Premiera
zima 2007
XBOX 360

Premiera
21 września 2007
Games for Windows

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

vivendi GAMES

MASSIVE ENTERTAINMENT

SIERRA

© 2007 Massive Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. World in Conflict, Massive Entertainment i logo Massive Entertainment są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Massive Entertainment AB w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Sierra i logo Sierra są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, logo Xbox LIVE są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich prawowitych właścicieli.

XBOX 360 najlepsze raty!

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektroniki/Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 11 pln, kurier (do 48 h) 15 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Nintendo DS | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Sony PSP | XBox 360

Copyright by Microsoft (Halo 3)

PLAYSTATION 2

CALL OF DUTY 3	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EVERYBODY TENNIS	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
FIFA 2007	159
FIFA 2008	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	189
GOD HAND	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
NHL 2K8	179
OKAMI	149
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW HEARTS From the New World	169
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHREK The Third	149
SINGSTAR ESKA – Hity na Czasie +mikrofony	199
SINGSTAR Legend	149
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3 Special Edition	189
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TIGER WOODS PGA TOUR 08	179
TOM RAIDER ANNIVERSARY (wersja kolekcjonerska)	149
TRANSFORMERS	179
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149

Platinum PS2:

24 The Game	77
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT DOMINATOR	139
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DANCING STAGE SUPERNOVA	139
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Kinetic	59
EYE TOY Play Sports	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA 06 (PL)	77
FIFA STREET	49,90
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	49,90
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PL)	77
HEATSEEKER	99
HITMAN Triple Pack (3 gry)	119
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
KILLZONE	59,90
KINGDOM HEARTS II	99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	129
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	89
MANHUNT	79
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49,90
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	77
NFS: Underground	49,90
NFS: Underground 2	77
NHL 06	77
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (ang)	89,90
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	99
SILEN HILL 2	59,90
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SIMS 2: Zwierzaki	77
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie	119
SOCOM II	29,90
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49,90
SPLINTER CELL Double Agent	99
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Episode III	79
STREET DANCE (na matę)	77
STUART MALUTKI 3	39,90
SUIKODEN TACTICS	99
SUPERMAN RETURNS	77
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	77
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOCA RACE DRIVER 2	39,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK PROJECT 8	99
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel./www**
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	59
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	14,90
RGB + AV	14,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	169
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DRAGONBALL Z Shin Budokai 2	179
DRIVER 76	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	49
F1 GRAND PRIX	49
FIELD COMMANDER	99
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL FANTASY 20th Anniversary	169
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
GANGS OF LONDON	79
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	129
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	169
HEATSEEKER	139
KILLZONE Liberation	79
LEGO STAR WARS II	179
LEMMINGS	79,90
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	149
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NHL 07	169
PARAPPA THE RAPPER	139
PRO EVOLUTION SOCCER 6	79,90
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SMASH COURT TENNIS	179
SOCOM Fireteam Bravo 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STAR WARS Lethal Alliance	119
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALES OF ETERNIA	99
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE WARRIORS	99
TONY HAWK Project 8	189
TRANSFORMERS	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
ULTIMATE GHOST & GOBLINS	159
VALHALLA KNIGHTS	199
WIPEOUT PURE	79
WRC	79

Sprzęt:

Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Kabel USB	24,90
Kamera Go! Cam	179
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	109,90
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	179
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	259
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	159
Zasilacz/ładowarka	49
więcej	tel./www

Nintendo Wii + Wii Sports

PlayStation 3 Starter Pack

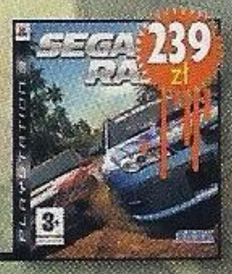
Xbox 360 Premium

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

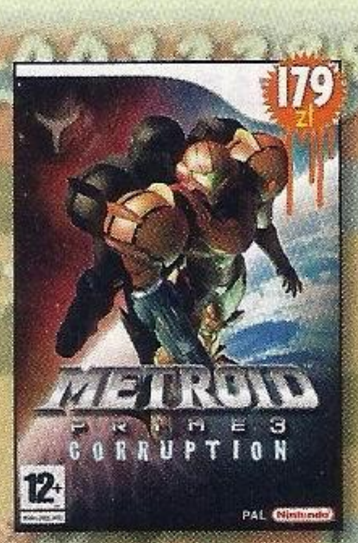
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

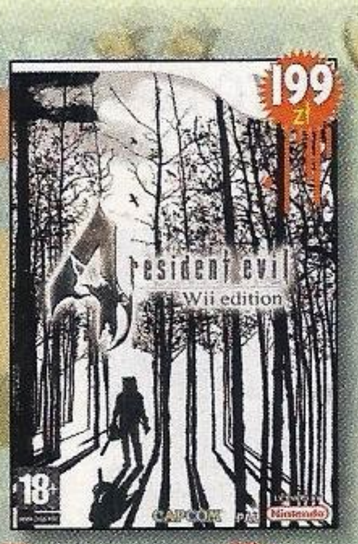
W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

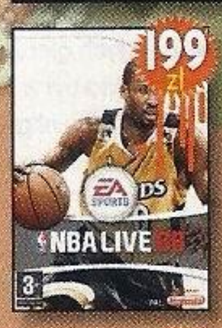
PLAYSTATION 3

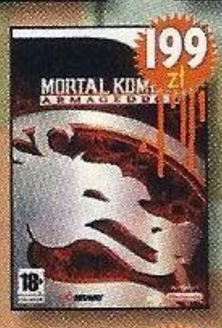


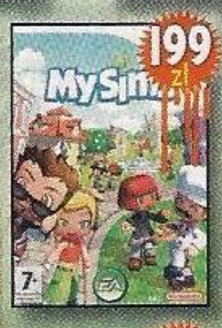
Wii™

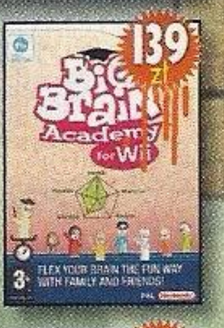


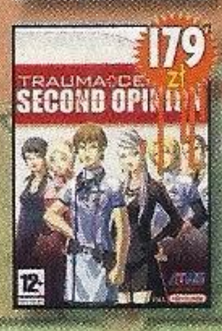


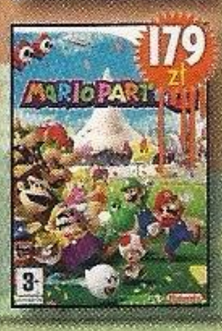


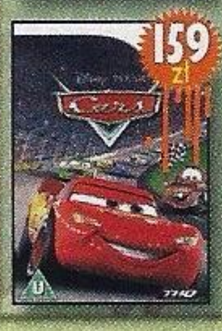


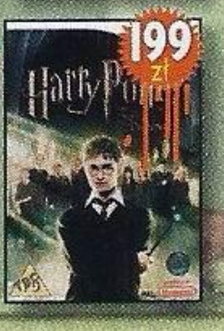












Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

tima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

TOKYO GAME SHOW 2007

Made in Japan; 20-23 września, Tokio

TOKYO GAME SHOW TO NAJWIĘKSZA JAPOŃSKA WYSTAWA POŚWIĘCONA GROM VIDEO. PO RAZ KOLEJNY PRZYCIĄGNĘŁA PONAD 100 TYSIĘCY ODWIEDZAJĄCYCH. BYŁO NA CO POPATRZEĆ...

Ciężko powiedzieć, czy tegoroczne Tokio Game Show wygrało wyścig o miano najważniejszej wystawy gier, bo, jak możecie przekonać się czytając relację z Lipska, Games Convention też całkiem nieźle wypadło. TGS zarządził, jeśli chodzi o japońskie tytuły – nigdzie indziej na świecie trailery nowych Finali, Guilty Gearów, czy innych Ninja Gaidenów nie wywołują tyle emocji. Nigdzie indziej zapowiedź całkowicie nowego erpega tworzonego przez Microsoft do spółki ze Square-Enix nie wprawiłaby tłumu w euforię. Dlatego zapowiedzi tych gier zostawiono właśnie na TGS.

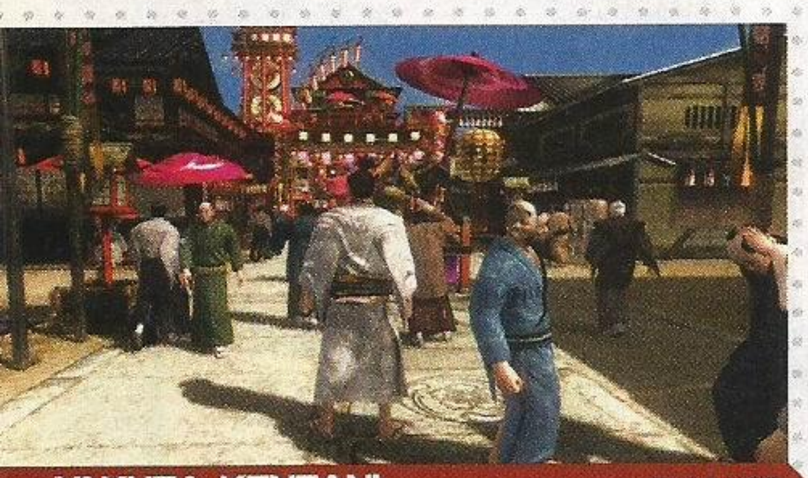
Czy ktoś, kto był w Lipsku, ma czego zazdrościć Japończykom? Na pewno żal grywalnego dema czwartego Metal Gear Solid i szansy potrzymania w rękach Dual Shocka 3.

SONY SHOCK

Nie jest niespodzianką, że Sony zdecydowało się dodać do Sixaxisa wibracje. Radosną nowinę chciał ogłosić na konferencji prasowej Kaz Hirai, ale wyprzedzili go przedstawiciele Electronic Arts, mówiąc o padzie trzęsącym się podczas zabawy w Burnout Paradise... Ups.

Dual Shock 3 trafi do japońskich sklepów pod koniec roku, a Europa i Stany poczekają do wiosny. Czemu trzeba czekać tak długo? Może za dużo Sixaxisów zalega na półkach i Sony liczy, że podczas świątecznej gorączki znajdą nabywców. Niestety, Kaz nie chciał powiedzieć nic o obniżce ceny konsoli, za to w końcu pokazał trailer **Afrika** od Rhino Studios. Ten tytuł nie sprzeda milionów peestrójek, ale cieszmy się, że Sony mimo wszystko chce go wydać.

Człowiek biegający z kamerą między zwierzętami sugeruje, że bohaterem będzie pracownik National Geographic, albo firmy kręcącej filmy pokazywane w weekend w telewizyjnej dwójce. Krystyny Czubówny nie usłyszymy, ale ryki lwów już tak. Ich dorodne grzywy mają realistycznie wyglądać dzięki silnikowi Fur Engine 9, ale mówiąc szczerze, na razie ani lwy, ani nosorożce, ani inne zwierzęta nie są aż tak ładne, jak na poprzednich zwiastunach. Premiera w USA na początku 2008, a wciąż nic nie powiedziano o rozgrywce. Można zgadywać, że szykuje się coś na kształt robienia fotek w Dead Rising, ale cokolwiek by to nie było, gra podoba się dziewczynom. Sprawdziliśmy.

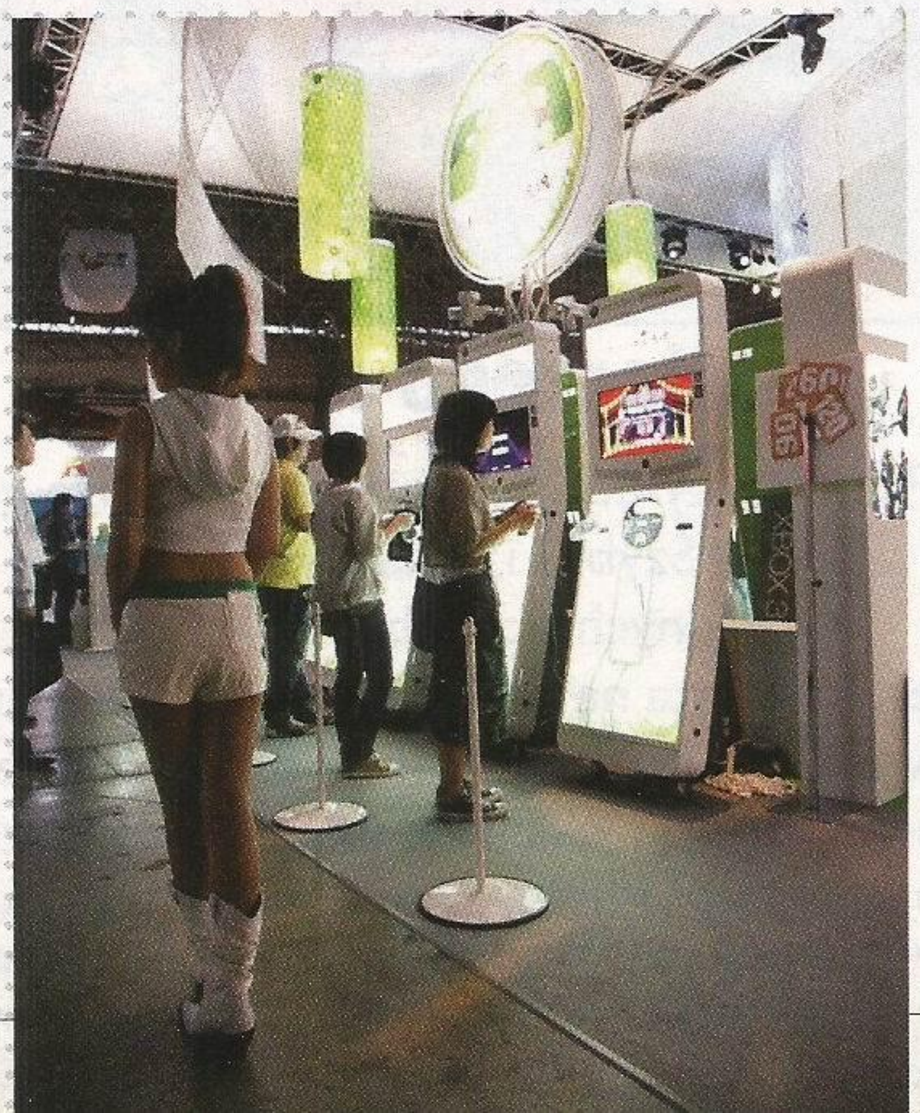


YAKUZA: KENZAN! SEGA/PS3

Jeszcze nie doczekaliśmy się premiery drugiej części Ryu Ga Gotoku, poza Japonią znanego jako Yakuza, a SEGA już pokazała trzecią odsłonę. Niezwykły to prequel, bo bohaterem nie będzie Kazuma, tylko jego przodek, samuraj Kazumanosuke Kiryu, a akcja przeniesie się o dobre czterysta lat wstecz!

Pewnego dnia najemnik staje przed nie lada problemem. W jego domu zjawia się dziewczynka o imieniu Haruka i prosi o zabicie niejakiego Musashiego Miyamoto (tak, tego Musashiego). Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że parę lat wcześniej posługiwał się tym nazwiskiem właśnie Kazumanosuke, ale zmienił je pragnąc uciec od mrocznej przeszłości. Kto pragnie głowy bohatera i dlaczego przy przekazywaniu zlecenia posługuje się dzieckiem? Zanim się tego dowiemy, ulicami Kyoto i kilku innych gęsto zaludnionych miast popłynie rzeka krwi przelanej podczas walk na miecze lub pięści – Kiryu nie cacka się ze swoimi przeciwnikami i wykańcza ich w brutalny sposób, więc raczej nie obejdzie się bez ograniczenia wiekowego.

Trochę za wcześnie na odważne stwierdzenia, ale po cichu liczymy na to, że trzecia Yakuza okaże się połączeniem najlepszych cech poprzednich części, Onimushy oraz Shenmue i do tego pochwali się jeszcze piękną grafiką. Bohater przez cały czas będzie się rozwijać, a wolny czas spożytkuje na zaliczanie dodatkowych questów. Pogra w kości, spróbuje swoich sił w turnieju jazdy konnej lub strzelania z łuku, a dla rozluźnienia odwiedzi dom uciech i pobawi się z psem. Intrygująco przedstawia się pomysł udziału w starciach wielkich armii. Teraz pozostaje już tylko cierpliwie czekać i trzymać kciuki za jak najszybsze wydanie tej gry także w Europie.



PARAPETÓWA PRZEŁOŻONA

Mówiąc o nietypowych tytułach, nie sposób nie wspomnieć o peespekowym **Patapon**. Ta muzyczna gra z elementami akcji wyglądem przypomina LocoRoco. Wioskom maleńkich Patapónów zagrażają potwory, więc trzeba zmobilizować do walki wszystkich mieszkańców, wciskając w odpowiednim momencie kwadrat i kółko. Tak samo, czyli klepiąc pokazaną na ekranie kombinację, zabija się wrogów, ale czy po kilku godzinach wystukiwania rytmu zabawa się nie znudzi? Zobaczymy.

W każdym razie plus dla Sony za szukanie nowych pomysłów, minus za częste niedotrzymywanie terminów. W związku ze szlifowaniem technologii pozwalającej na umieszczanie reklam wewnątrz Home, produkt ten ukaże się dopiero na wiosnę. Na osłodę pozostaje nadchodząca aktualizacja firmware'u PS3, mająca dodać funkcję Remote Play, dzięki której w peestrójkowe tytuły zagramy nie na Sixaxisie, a na PSP. Ponadto handheldem, przez internet, obudzimy znajdującą się w hibernacji PS3 i zdalnie przejrzymy zawartość dysku, skąd już niedługo znikną gry z PS one... Bez obaw – dzięki dostępowi do PlayStation Store przez peceta, da się je po prostu ściągnąć na dysk komputera. To wielkie udogodnienie, bo nie trzeba już mieć PS3, żeby zassać gry z „szaraka" i stamtąd przerzucać je na PSP.

Sony nie zapomina o karmieniu swojego handhelda świeżym mięskiem. Skoro Ratchet doczekał się przenośnych przygód, to Clank nie może być gorszy. Za **Secret Agent Clank** odpowiadają High Impact Games, twórcy R&C: Size Matters. Będzie to platformer z elementami walki bronią białą, krótkimi combosami i finisherami oraz misjami niby skradankowymi, a polegającymi na wciskaniu określonej kombinacji przycisków. Niestety gra ukaże się dopiero latem lub jesienią 2008 roku.

W OBOZIE WROGA

Microsoft znów podejmuje walkę o Japonię, ale tym razem bez przekonania – grube ryby w firmie przyznają, że zamierzają teraz skupić całe siły na Europie, odpuszczając zabieganie o względy mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni. Mimo wszystko, Hironobu Sakaguchi po raz drugi spróbuje przekonać rodaków do zakupu X360. Prace nad mającym zmieścić się na czterech płytach DVD **Lost Odyssey** dobiegają końca,ale grywalnego dema nie prezentowano, bo MS szykuje pokaz na listopad. Dowiedzieliśmy się jednak, że potrzeba będzie około pięćdziesięciu godzin, by poznać wzruszającą, pełną nieoczekiwanych zwrotów akcji historię, której głównym bohaterem jest nieśmiertelny Kain. Premiera gry zbliża się wielkimi krokami, więc niedługo szerzej o niej napiszemy w Neo, teraz warto dodać, że wygląda bardzo ładnie, przywodząc na myśl piękne zwiastuny trzynastego Finala. Czekamy do lutego.

Gra Mistwalker nie była jedynym jasnym punktem konferencji prasowej Microsoftu. Prezentacja **Ninja Gaiden 2**, o której szerzej w ramce, wywołała burzę oklasków, a jeśli Japończyków nie przekonał Itagaki nazywając Xboxa 360 najsilniejszą konsolą, to może udało się to dzięki zapowiedziom szybkich premier Halo 3, PGR4 i Viva Pinata: Party Animals. Microsoft dumny jest nie tylko ze swoich studiów, chwali się też wsparciem 3rd party developerów. Szósty Ace Combat wygląda doskonale, a prócz niego Namco Bandai szykuje Beautiful Katamari. Ukaże się w październiku jako exclusive dla konsoli Billa. Za to Blue Dragon i uwielbiane (o dziwo) w Japonii Gears of War trafią na dniach do „platyny" – będą sprzedawane po niższej cenie.

KWADRATOWY XBOX

Prawdziwą bombą jest współpraca MS ze Square-Enix. Hulający na silniku Unreala **The Last Remnant** w przyszłym roku równocześnie pojawi się na PS3 i X360 w Japonii oraz USA.

Rush Sykes wyrusza w pościg za dziwacznymi stworami, porywaczami jego siostry. Nie wiedzą jeszcze, że obudzili w nim tajemniczą, potężną moc. Nie zawiedzie się ten, kto liczy na japoński design; sterczące włosy, festyniarskie ciuchy i broń większa od bohatera – to obowiązkowe elementy każdego jRPGa. Turowy system walki pozwoli na wykonywanie drużynowych combosów i to tyle na temat Last Remnant, ale nie Square-Enix. Kwadratowi wraz z Tri-Ace i Microsoftem tworzą **Infinite Undiscovery**, który ukaże się wyłącznie na Xboxa 360! Więcej na temat gry za miesiąc, a dla posiadaczy PS3 mamy kolejne zmartwienie – kwadratowi woleli skupić się na wyżej wymienionych tytułach i znów nie pokazali w akcji Final Fantasy XIII oraz FF Versus XIII. Zadowoliliśmy się trailerami, które za miesiąc zanalizujemy w RPGamerze.

Square-Enix, to nie jedyna firma przygotowująca exclusive'a dla X360. **Operation Darkness** od Success dosłownie na dniach wyda SEGA. To szalona turówka z raczej brzydką oprawą, ale za to w niezwykły sposób podchodzącą do tematu Drugiej Wojny Światowej. Nie pamiętamy, by ktoś inny wymyślił, żeby alianci transformowali się w wilkołaki, a naziści stawali się po śmierci zombiakami. Zgniłek w mundurze SS? Fabuła wyjaśni te bzdury tajnymi eksperymentami. Ciekawe w jaki sposób powolne truposze wyrównają swoje szanse w walce z superszybkimi wilkołakami. Czy to dziwadło trafi do Europy? Oby, chętnie zabawimy się w analizę chorych umysłów autorów.

Nie jest niespodzianką, że Sony zdecydowało się dodać do Sixaxisa wibracje. Radosną nowinę chciał ogłosić na konferencji prasowej Kaz Hirai, ale wyprzedzili go przedstawiciele Electronic Arts... Ups.

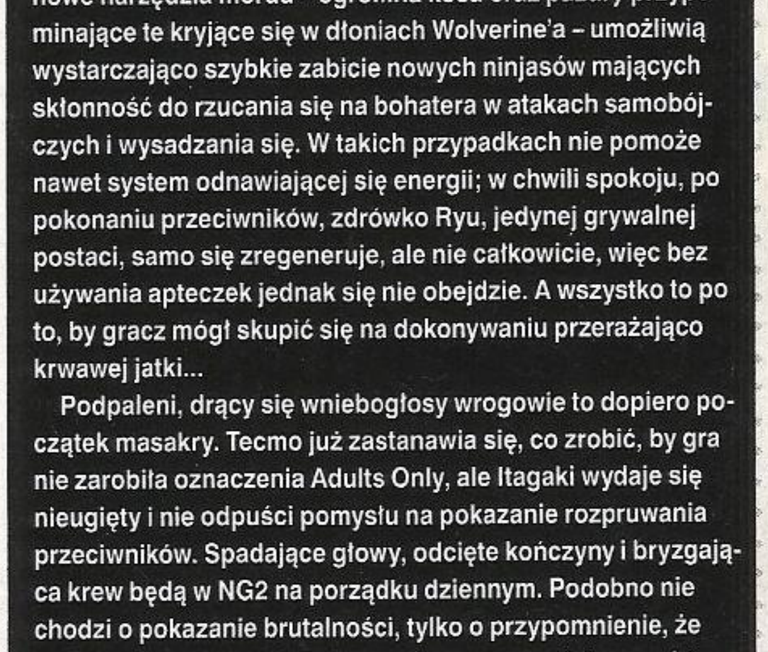
NINJA GAIDEN 2

Tecmo/X360

Po tym, jak Sigma ukazała się na PlayStation 3, Microsoft szczególnie mocno naciska, by być jedynym wydawcą pełnoprawnej kontynuacji Ninja Gaiden 2. Nic dziwnego, gra pijanego mistrza Itagakiego i jego wesołej gromadki Team Ninja zapowiada się na hit, jakiego posiadacze PS3 i Wii zazdrościć będą fanom Xboxa przez lata.

Zdecydowano się znacznie przyspieszyć tempo rozgrywki, a raczej ograniczyć do minimum konieczność zaglądania do menu i przez to pauzowania gry. Różne bronie przypisane zostaną pod przyciski na krzyżaku, więc ich zmiana, podobnie jak w trzecim Devil May Cry, nastąpi w locie. Dwa nowe narzędzia mordu – ogromna kosa oraz pazury przypominające te kryjące się w dłoniach Wolverine'a – umożliwią wystarczająco szybkie zabicie nowych ninjasów mających skłonność do rzucania się na bohatera w atakach samobójczych i wysadzania się. W takich przypadkach nie pomoże nawet system odnawiającej się energii; w chwili spokoju, po pokonaniu przeciwników, zdrówko Ryu, jedynej grywalnej postaci, samo się zregeneruje, ale nie całkowicie, więc bez używania apteczek jednak się nie obejdzie. A wszystko to po to, by gracz mógł skupić się na dokonywaniu przerażająco krwawej jatki...

Podpaleni, drący się wniebogłosy wrogowie to dopiero początek masakry. Tecmo już zastanawia się, co zrobić, by gra nie zarobiła oznaczenia Adults Only, ale Itagaki wydaje się nieugięty i nie odpuści pomysłu na pokazanie rozpruwania przeciwników. Spadające głowy, odcięte kończyny i bryzgająca krew będą w NG2 na porządku dziennym. Podobno nie chodzi o pokazanie brutalności, tylko o przypomnienie, że walka na miecze, to nie zabawa. Jasne, pomysł, by na wirtualnych ulicach Nowego Jorku wypruwać ludziom flaki, jest po prostu świetny. Może dlatego oprawa nie szokuje? Ninja Gaiden 2 wygląda bardzo podobnie do Sigmy, co wcale nie jest takie złe, ale Itagaki chwalił się, że Sigma będzie piękna i nic z tego nie wyszło. Do premiery jeszcze sporo czasu zostało, powinni trochę popracować nad grafiką i będzie doskonale.



■ **Kaz Hirai prezentuje nowego/starego Duala z tiltem i wibracjami. I dobrze! Trzeba uczyć się na własnych błędach. Tylko po co to wcześniejsze ściemnianie, że „wibracje są śpiewką odchodzącej generacji"?**

NO MORE HEROES — Grashopper/Wii

Znalazł się w końcu wydawca dla ultraciekawie zapowiadającego się projektu Sudy 51 (Suda Goichi) i jego ekipy Grashopper współodpowiedzialnej za Killer 7. Francuzom z Ubisoft najwyraźniej spodobała się cel-shade'owana grafika i design nawiązujący odrobinę do tej niezwykle pokręconej produkcji (tworzonej do spółki z Capcom), ale bez obaw – No More Heores powinno być najnormalniejszą w świecie grą akcji. Chociaż może nie do końca, bo przecież wyjdzie na Wii, a więc w jakiś sposób wykorzysta możliwości pilota.

Travis Touchdown jest świeżo upieczonym zabójcą, który postanawia zostać światowym numerem jeden. Użyje w tym celu swojego świetlnego miecza. Zwykły atak wyprowadzi się naciskając A, natomiast B służyć ma do kopnięcia i rzutu przeciwnikiem. Blok i lokowanie się na celu będą standardowo przypisane pod Z, zaś C ustawia kamerę dokładnie za plecami bohatera. Dojdą jeszcze uniki, ale je też wykona się naciskając przyciski. Wiilotem przyjdzie pomachać dopiero, gdy Travis wykona cios kończący walkę. Akcja zwolni i w tym czasie trzeba będzie odpowiednio poruszać kontrolerem. Suda 51 miał jeszcze jeden pomysł na wykorzystanie możliwości pilota. Gdy bateria zasilająca miecz się wyładuje, trzeba ją będzie naładować potrząsając ręką... Sami byśmy na nic lepszego nie wpadli. Choć gorszego prawdopodobnie też nie.

Gra na obecnym etapie produkcji wygląda bardzo ładnie, ale nie każdy musi polubić specyficzny design. Chociaż nie znamy nikogo, komu nie spodobałaby się białowłosa, odziana w miniówieczkę murzynka, będąca jednym z najgroźniejszych zabójców świata.

Oby się ta gra udała, Wii bardzo potrzebuje czegoś ciekawszego niż popierdółki w stylu Wii Sports, jakkolwiek dobrze by się one nie sprzedawały. Czekamy!

NA ŻYWO

Microsoft nie zapomina o wsparciu dla Xbox Live Arcade. Jedno z dzieł życia Tetsuyi Mizuguchiego – **REZ** – pojawi się w odświeżonej wersji. Oryginał skupiał się na muzyce i liczymy, że HD w podtytule remake'a odnosi się bardziej do dźwięku, niż grafiki, która ograniczona była do minimum. Na XBLA pojawi się też **Every Extend Extra Extreme**, znana z PSP Exit oraz jeden z największych hitów Treasure, **Ikaruga**. Ten wspaniały shooter wzbogacony zostanie o rankingi online, co-op w sieci i możliwość lansowania się nagranymi w czasie zabawy filmami. A jak dodać do tego informację, że firma pracuje nad całkowicie nowym tytułem dla Live Arcade, robi się naprawdę ciekawie. Mają czego żałować posiadacze PS3, bo na PSN żadna z gier Treasure się nie pojawi, za to jakiś tytuł akcji przygotowywany jest dla Wii, a DS otrzyma **Bangai-O Spirits**, odświeżoną wersję ubertrudnego kosmicznego shootera z DC i N64. Do każdego z najeżonych niebezpieczeństwami poziomów trzeba będzie dobrać właściwe wyposażenie i broń, ale nie tylko walką gra stoi. Ucieczka walącym się, koszmarnie długim korytarzem będzie się śnić po nocach. Oby tylko nie zawiodło sterowanie. Górny ekran pokaże mapę, a akcja toczyć się ma na dotykowym, który rozbłyśnie tysiącami kolorów, gdy maleńki stateczek wystrzeli setki pocisków. W trudnych walkach z bossami przyda się specjalny atak rakietami. Pofruną we wszystkich kierunkach i odbiją się od ścian – rykoszety, to trzecie imię gry. Drugie to wysoki poziom trudności. Oby tylko ten element nie uległ zbytniej zmianie.

LIDER SIĘ NIE PRZEJMUJE

W przeciwieństwie do Games Convention, Nintendo nie wystawiało się na TGSie, co nie znaczy, że DS i Wii nie były widoczne. dostanie odpowiednika God of War. Może nie aż tak dobrego, ale niewiele mniej krwawego.

A dla bardziej wrażliwych chłopców Namco przygotowuje **Duel Love** na DSa. Zabawa polega na uszczęśliwianiu koleżki siedzącego w saunie. Jak? Ścierając mu gąbką pot z klaty. To jak? Są jacyś chętni do miziania po klatce piersiowej spoconego, niebieskowłosego bishonena?

STRACH SIĘ BAĆ

Oferta poważnych gier na Wii stale się powiększa, a jednym z najgorętszych tytułów jest **Resident Evil: Umbrella Chronicles**. Zwłaszcza teraz, gdy pokazano nowy trailer i okazało się, że pojawią się postacie z części pierwszej, trzeciej i zerówki. O Leonie i Claire zapomniano, ale za to jest Wesker, Tyrant i Nemesis. Czy może być gorzej? Niestety tak, w Stanach UC ma kosztować prawie pięćdziesiąt dołków. Dużo, jak na grę na Wii, ale za tę cenę dostaniemy co-opa, dużo sekretów do odblokowania, solidną grafikę i obowiązkowo straszne inaczej zombiaki oraz pokręconych złych bohaterów dramatu. Umbrella Chronicles sprawdzimy już na początku listopada.

Ciekawostką dla lubiących się bać jest **Rainy Woods** (X360 i PS3). Bohater poprowadzi śledztwo w sprawie tajemniczej śmierci młodej blondynki i natrafi na jakiś kult, o czym mogą świadczyć wymalowane krwią dziwne symbole. Jeśli w grze pojawia się scena z wiszącą nad wanną na wbitych w ciało łańcuchach kobietą, jedną z napotkanych postaci jest poruszający się na wózku koleś w masce gazowej, a klimat lat czterdziestych pomieszano z Silent Hillem, „Siedem" oraz „Piłą", to nie może wyjść z tego być słaby tytuł. Rainy Woods nie ujrzymy wcześniej, niż w przyszłym roku, ale angielski dubbing pozwala wierzyć, że nie tylko Japończycy dostanę tę najbardziej tajemniczą i psychodeliczną grę tegorocznego TGSu.

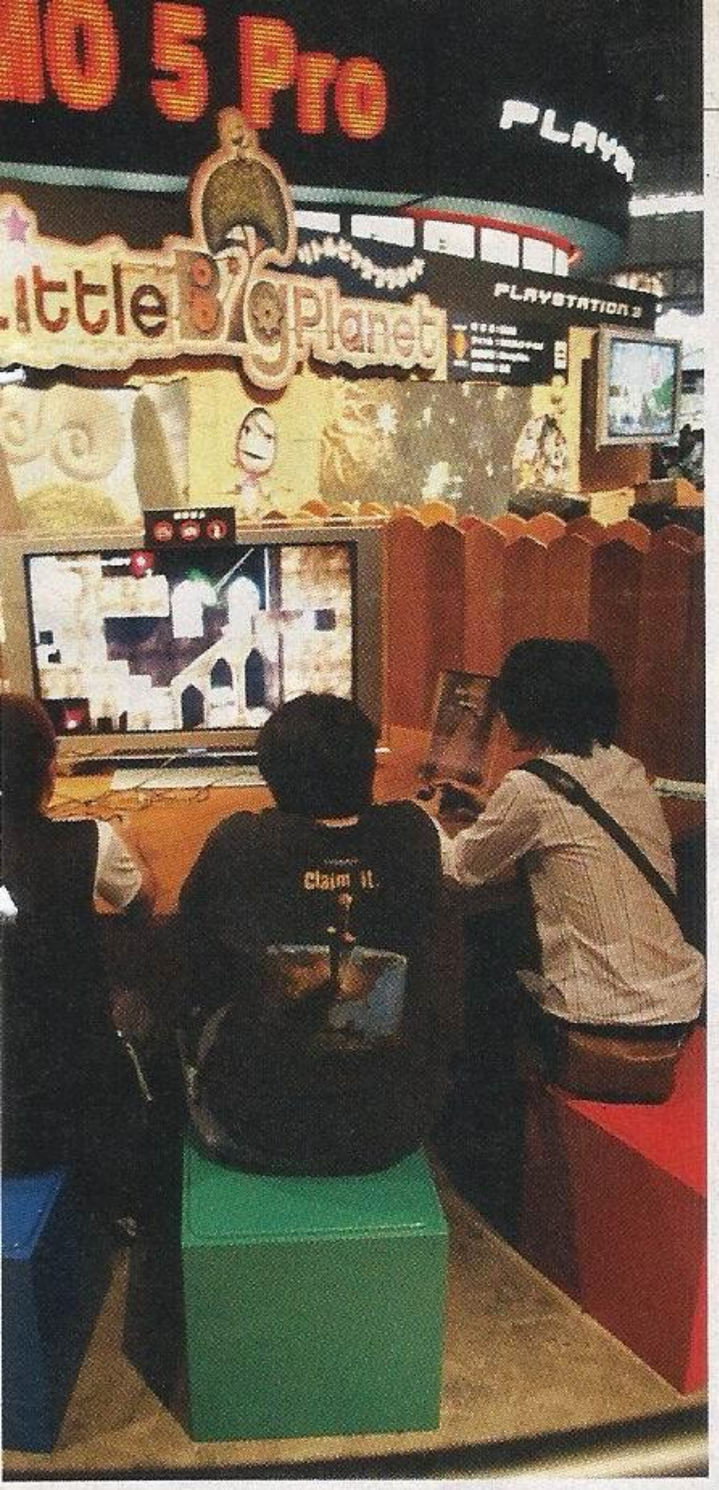
Capcom ogólnie trochę rozczarował, bo odgrażał się, że ogłosi coś ważnego, a później się okazało, że współpracuje z Camelot nad We Love Golf i sprowadzi do Japonii GTA: Vice City Stories na PS2 i PSP. Piątego Residenta w jakiejś formie zobaczymy więc prawdopodobnie dopiero w październiku, na londyńskim pokazie gier tej firmy.

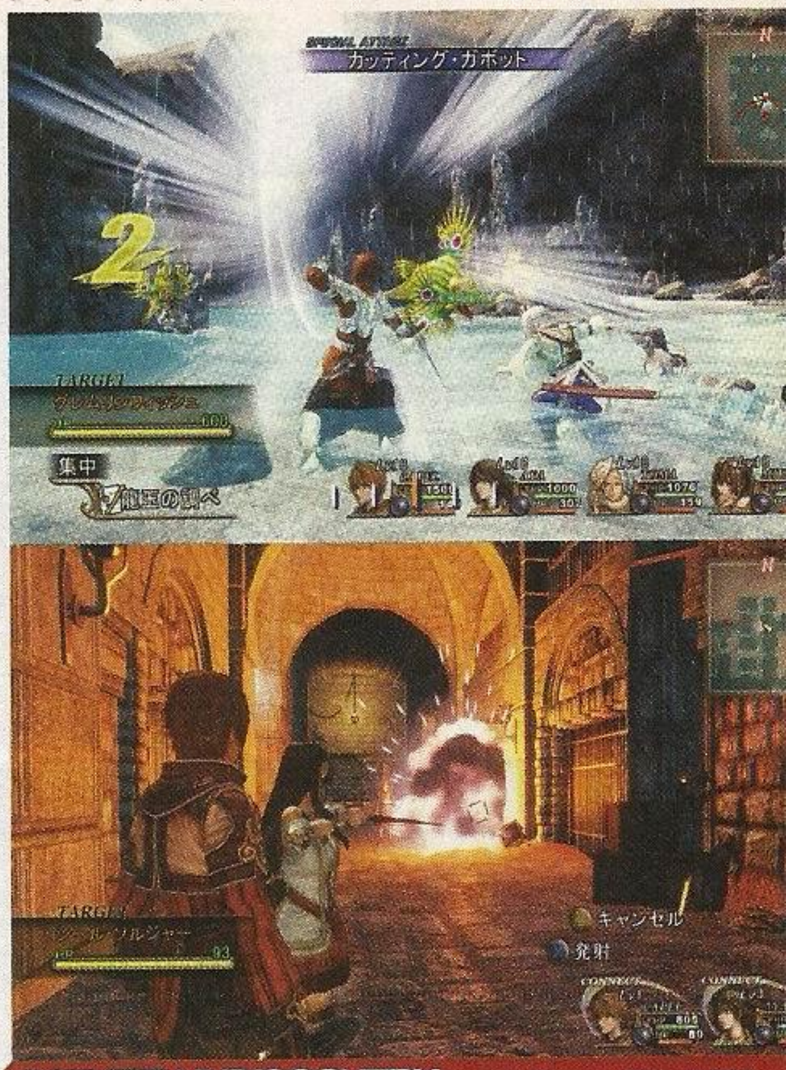
Czy ktoś, kto był w Lipsku, ma czego zazdrościć Japończykom? Na pewno żal grywalnego dema czwartego Metal Gear Solid i szansy potrzymania w rękach Dual Shocka 3

Wręcz przeciwnie, lista wszystkich erpegów (jest na niej nowe Kingdom Hearts!) zmierzających na dwuekranową konsolę jest bardzo długa. Tymczasem Tecmo przygotowuje na Wii **Rygar: The Battle of Argus**. Seria zadebiutowała na NESie dwadzieścia lat temu, a pod koniec roku powróci pod skrzydła Nintendo w postaci remake'a pięcioletniego Rygar: The Legendary Adventure z PS2. Bohater gry już wtedy walczył tarczą zawieszoną na łańcuchu – Kratos i jego Ostrza Chaosu nie są dla fanów Rygara niczym nowym. Ta broń, zwana Diskarmor, jest powodem, dla którego zabrano się za remake, bo dzięki Wiilotowi walka nią ma być niezwykle satysfakcjonująca, zwłaszcza, że do wyprowadzania ciosów trzeba będzie zaangażować nie tylko nadgarstek, ale całą rękę. Jeśli tylko tym razem kontrola jakości nie przepuści setki błędów, nowi przeciwnicy sprawdzą się w boju, a grafika podciągnięta zostanie do dzisiejszych standardów, to Wii

NIE TYLKO SNAKE

Inny japoński gigant, Konami, spisał się znacznie lepiej, ostro promując nowe Winning Eleven, czyli Pro Evo, oraz wszystko, co związane z MGSem, chociaż nie obyło się bez zgrzytu.





INFINITE UNDISCOVERY — Square Enix/X360

Są takie dni, kiedy człowiek cieszy się, że tytuły gier nie są tłumaczone na polski. Czy jest ktoś potrafiący powiedzieć co znaczy Infinite Undiscovery?

Generalnie chodzi o dokonywanie odkryć. Od znajdywania przeciwników i atakowania ich znienacka, po przewidywanie nadciągającej klęski żywiołowej. Tych „nieodkrytych odkryć" będzie w grze cała masa, ale myli się ten, kto spodziewa się konwencjonalnego erpega. Na pierwszy rzut oka IU wygląda podobnie do jednego z ostatnich hitów Tri-Ace, czyli Valkyrie Profile, z grafika podkręconą dzięki mocy Xboxa 360, ale zapowiada się całkiem oryginalnie.

Akcja toczyć się będzie na planecie przywiązanej gigantycznymi łańcuchami do księżyca, dającego niegdyś mieszkańcom wielką moc. Żelastwo w jakiś sposób sprawiło, że świat ogarnął mrok i teraz tylko młody bohater jest w stanie uratować ludzkość uwalniając sztucznego satelitę. I właśnie u jego boku stanie postać kierowana przez gracza! A to niespodzianka, hehe.

Wydarzenia potoczą się w czasie rzeczywistym, w każdej chwili będzie mogła rozpocząć się walka, a utrudni ją na przykład niespodziewany atak tsunami.

Z dokonywaniem odkryć wiązać się będzie konieczność podejmowania ważnych decyzji. Jeśli drużyna odnajdzie smoka, ale zamiast z nim walczyć, postanowi dać nogę, stwór może rozwalić ścianę blokując do siebie dostęp, ale odkrywając wcześniej nieznane przejście. To trochę jak z questami w Fallout 3 – w zależności od dokonanego wyboru historia potoczy się w inny sposób, a część zadań zostanie nieodwracalnie zablokowana. Otwartą kwestią pozostaje ilość zakończeń.

Prace nad Infinite Undiscovery trwają już dwa lata i nie jest to mało zważywszy na fakt, że wzajemnie pomagają sobie Square-Enix, Tri-Ace oraz Microsoft. Niestety, gry najwcześniej można spodziewać się pod koniec przyszłego roku, więc uznajemy 2009 rok za bezpieczną datę premiery w Europie.

Nie pokazano Digital Graphic Novel 2, do którego za friko dodawana będzie pierwsza część interaktywnego komiksu z Wężem w roli głównej. Niewielka to strata, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że przygotowano nowy trailer MGS4, z którego wynika chociażby tyle, że Snake zasiądzie za sterami Rexa i zmierzy się z Ocelotem (Liquidem) pilotującym Raya. Zwiedzający mogli też po raz pierwszy w Guns of the Patriots pograć i reakcje są jak najbardziej pozytywne. Kuleje tylko sztuczna inteligencja, żołnierze nie zwracają uwagi na to, że na ich oczach od strzałów snajpera giną ich towarzysze, ale ogólnie zapowiada się naprawdę dobry tytuł.

Mało miejsca poświęcono piątemu Silentowi, ale coś niecoś na jego temat wiemy i piszemy o tym w zapowiedzi. Za to intrygująco przedstawia się deesowy Time Hollow, przygodówka, w której pobawimy się w zmienianie przeszłości. Oby wyszło z tego coś lepszego, niż crapowate Shadow of the Memories.

NIE TYLKO RPG

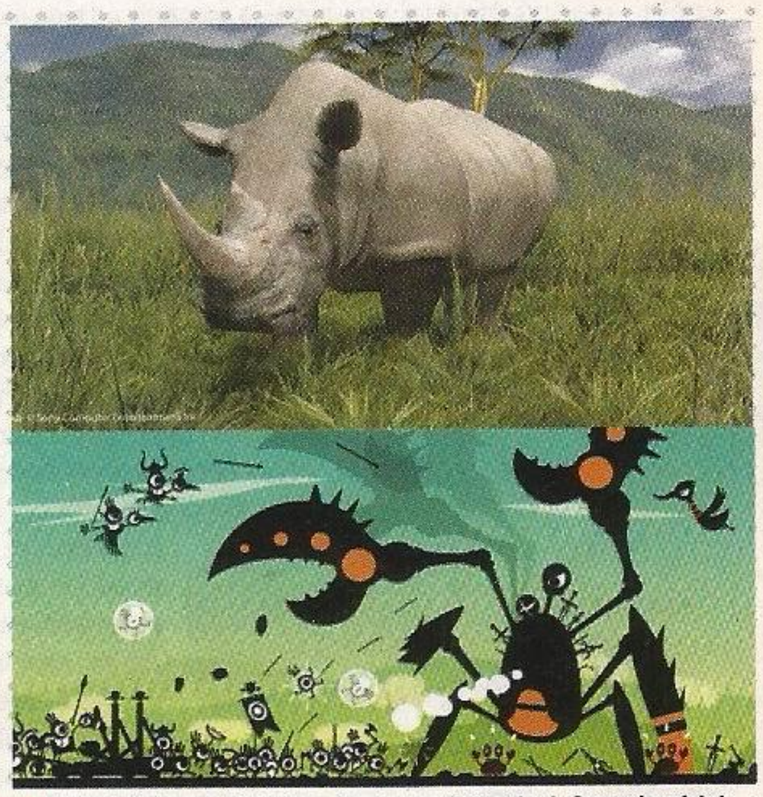
Japończycy nie zapominają, że jak nikt inny potrafią robić doskonałe slashery i fani tego gatunku mają powody do zadowolenia – pokazano aż cztery gry, które z radością przywitalibyśmy w Europie.

Guilty Gear 2 Overture na X360 nie jest mordobiciem 2D, a trójwymiarowym hack & slashem z elementami zarządzania drużyną. Krzyżak służy do wydawania rozkazów małej armii robotów walczących po stronie gracza. Bez wahania zaatakują silniejszego przeciwnika albo zamurują dostęp do rannego bohatera. Dziwny tytuł, jak na znaną głównie z bijatyk 2D serię Guilty Gear, ale może akurat okazać się strzałem w dziesiątkę.

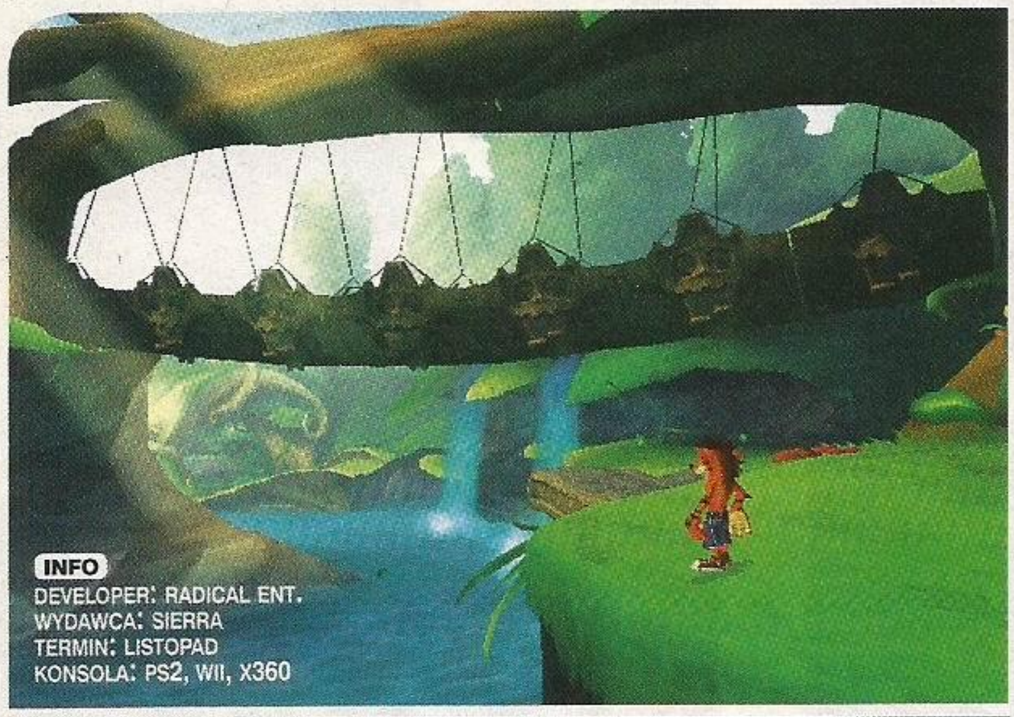
Xbox dostanie również **Dynasty Warriors 6**, choć do tej pory był to exclusive dla PS3. Wiadomo, czego się spodziewać – krwawych jatek, podczas których życie stracą setki głupców wystawiających się na morderczego combosa. Bohaterowie tym razem będą mogli pływać, wdrapywać się na mury lub się przez nie przebijać. Nawet jeśli grafika i animacja nie zostaną poprawione i tak DW okaże się wielkim hitem w Japonii. Współtwórcy N3 przygotowują do spółki z Blueside **Kingdom Under Fire: Cirle of Doom** (X360). Wyrzucono elementy rtsa, skupiając się na jatce nawet dla czterech graczy w co-opie i opcji dopakowywania broni – w pełnej wersji (premiera w Japonii pod koniec roku) pojawi się aż sześćdziesiąt usprawnień, co tylko nieznacznie ułatwi zabawę na wyższych poziomach trudności.

FINISH THE FIGHT

Było też sporo innych gier, o których napiszemy w następnych miesiącach. TGS niefortunnie zbiegł się z terminem oddawania tego numeru do druku i nie mogliśmy dokładniej przyjrzeć się chociażby **White Knight Story,** nowemu RPG na PS3 od Level 5. Tak czy inaczej, kilka ciekawych zapowiedzi plus informacje o dodaniu wibracji do Sixaxisa oraz pokaz drugiego Ninja Gaiden wystarczą, by uznać tegoroczną wystawę w Tokio za udaną, ale mimo wszystko czekamy na odrodzenie E3. ■■



■ Afrika i Patapon. Jesteśmy bardzo zaciekawieni. Coraz bardziej.



INFO
DEVELOPER: RADICAL ENT.
WYDAWCA: SIERRA
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PS2, WII, X360

CRASH OF THE TITANS

Zakładano im chomąto i orano nimi pole

Kobiety na głuchej dziewiętnastowiecznej wsi miały bardzo przerąbany żywot... Podobna sytuacja spotkała bohatera i ikonę trzydziestu dwóch bitów – Crasha Bandicoota. Teraz jednak wydaje się, że los obdarowuje go ciepłym uśmiechem. Ekipa odpowiedzialna za bardzo udane Simpsons Hit and Run oraz niezłego Scarface'a wzięła się z ramienia Sierry za Crasha i chce przywrócić mu dawny rudawy blask.

Idąc ze zjawą, widmem czasu, tradycyjna platformówka musi ustąpić miejsca nieco bardziej skomplikowanej formie, jaką jest trójwymiarowa gra akcji. Już nie skakania, tylko akcji właśnie. Pod tym szyldem zawiera się więc przede wszystkim trzepanie skóry (hmm...) napotkanym przeciwnikom. Crash nauczył się kilku prostych ciosów łapami i nogami, ciągle też wali swojego firmowego „kręciołka". Przeszedł sporą metamorfozę, teraz stoi jakby bardziej prosto, opadły mu nieco łapy, które wcześniej wychodziły prawie z głowy. Ogólnie robi wrażenie chudzielca, ma tatuaże (?!), na głowie modnego irokeza. No i wydaje z siebie takie strasznie nieokreślone odgłosy. Jest to coś na pograniczu któregoś z niższych naczelnych i psa – w trakcie walki cały czas prawie sapie i chrząka wysokim głosem. Niekoniecznie musi się to podobać. Aspekt techniczny wystarczająco cierpi tak czy siak przez to, że gra powstaje na trzy generacje wielce zróżnicowanego sprzętu. O ile wersje na PS2, Wii i PSP wyglądają bardzo podobnie pod kątem grafiki, tak już X360 musi zadowolić się tylko lekko podciągniętymi teksturami i lepszym oświetleniem. Wersje na przenośne konsole Nintendo – DSa i GBA – wciąż stanowią tajemnice. Stawiamy raczej na proste adaptacje, niż wierne konwersje.

Gwoździem programu jest motyw łańcucha pokarmowego i swoistej drabiny ewolucyjnej w świecie gry. Stłuczonemu i otumanionemu napastnikowi wyskakuje nad głową przycisk, a jego wciśnięcie powoduje, że Crash w efektowny sposób siada „za sterami" bestii. Ponowne odwołanie do wstępu jest więc jak najbardziej na miejscu – lejce przybierają formę maski, a gracz ma od tego momentu pełną kontrolę nad nową postacią. Producenci obiecują aż piętnaście zróżnicowanych postaci do kontroli. Przygotujcie się na rozwiązywanie zagadek z wykorzystaniem umiejętności każdego potworka, na walkę z bossami za sterami większych kreatur. Wśród zaprezentowanych widzieliśmy wielkie małpiszony (małpy w czerwonym), podobne do nosorożca monstra, małe i zwinne drapieżniki, frygającą odmianę w kształcie ważki, oraz bezkształtną masę z jakiejś bagiennej substancji. Jeśli faktycznie ich cechy zostaną należycie, z pomysłem i jajem wykorzystane, to będzie dobrze.

Nowy Crash zaoferuje też bardzo lubiany i popularny tryb – kooperację dla dwóch na jednym ekranie. Drugi gracz wkroczy do akcji w dowolnym momencie oraz opuści ją, gdy będzie chciał. Nie wiadomo, w kogo miałby się wcielać, ale uniwersum rudego Lisa jest wielkie i oferuje masę ciekawych i zabawnych postaci. Wszystkie one powrócą odświeżone, a do tego szykujcie się na kilka debiutów. Pozycja nie tylko dla najmłodszych? Wszystko na to wskazuje. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NIEBIESCY SIĘ NIE PODDAJĄ

SEGA odgraża się, że sprzeda aż cztery miliony sztuk Mario & Sonic at the Olympics na Wii i DSa. Czy niebieskim uda się ten szalony plan zarobienia na jednej grze tyle samo, co przez pierwszy kwartał zeszłego roku? Znacznie poprawiłoby to kondycję firmy, która liczy również na obniżkę ceny PS3. Mało tego, głośno się jej domaga.

CAPCOM UFA TYLKO SOBIE

Japoński gigant postanowił konkretnie zmodyfikować silnik MT Framework, na którym hulają Lost Planet i Dead Rising (używany jest obecnie do produkcji piątego Residenta), a także stworzyć własny engine do przeliczania fizyki świata gier, mający już wkrótce zastąpić Havoka. Oszczędzi to czasu potrzebnego na uzyskanie pomocy technicznej od jego producentów i pozwoli uniknąć pomyłek związanych z tłumaczeniem ich wypowiedzi na japoński.

JAK TO SIĘ MOGŁO STAĆ?

Phil Harrison, szef Sony Computer Entertainment, jest (o dziwo) zaskoczony sukcesem Wii, ale cieszy się, że popularność tej konsoli poszerza rynek, zachęca jeszcze więcej ludzi do grania i sprawia, że walka o klienta staje się zacięta, jak nigdy dotąd. Producenci i wydawcy muszą się jeszcze bardziej starać, by przekonać graczy do swoich produktów, więc, koniec końców, najlepiej wychodzi na tym sam gracz.

I KTO TU JEST RASISTĄ?

Jak podaje anonimowy, ale absolutnie wiarygodny (jak zawsze) pracownik Capcomu, akcja Resident Evil 5 nie toczy się w Afryce, a na Haiti. Podejrzewamy, że firma specjalnie zgodziła się na ten „wyciek", by w ten sposób zamknąć usta wszystkim krzykaczom posądzającym RE5 o rasizm i uniknąć oficjalnych odpowiedzi na wszelkie protesty.

ZOMBIE POWRÓCĄ

Wiecie, jak powstał Dead Rising? Pracownicy Capcom dłubali sobie przy kontynuacji Shadow of Rome, testowali nowe pomysły i skończyło się na tym, że stworzyli całkowicie nowy projekt. Keiji Inafune bardzo chciałby zrobić drugą część ale jak mówi, trudno przekonać szefostwo, by zainwestowało w projekt skierowany głównie na zachodnie rynki. Dziwne, a do kogo był niby skierowany Lost Planet albo wspomniany wcześniej Shadow of Rome? Inafking nie odpowiada, ale zdradza, że dopóki on jest w firmie, żadna ze znanych IP nie zostanie wyrzucona do kosza. Nawet Cień Rzymu, w którego kontynuacji na pewno nie znajdą się żadne elementy skradankowe. Jeśli tylko taki sequel w końcu powstanie.

POWRÓT DO ŚWIATA ŻYWYCH

Ponad siedemnaście tysięcy PSP Slim & Lite znalazło nabywców w pierwszym tygodniu sprzedaży na Wyspach. Tydzień wcześniej standardowych peespeków zeszło czterokrotnie mniej. Sony wierzy, że ich handheld przeżyje teraz drugą młodość.

INFO
DEVELOPER: KROME
WYDAWCA: SIERRA
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PS2, WII

THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT

Smok wawelski, wejście smoka, smocze kule

Gdzieś między tymi klasykami kulturowych dokonań naszego gatunku jest i Spyro – fioletowo-różowy przedstawiciel fantastycznych opowieści o bestiach pałaszujących popiół i węgiel. Spyro i Crash swego czasu byli ziomalami na PS one i tylko na tej konsoli. Gdy ojcowie obu serii porzucili swe dzieci, forma obu stworków spadła. O tym drugim przeczytacie więcej gdzieś obok, a smok po całkiem udanym „Nowym Początku" szykuje się do frontalnego ataku w drugiej części trylogii.

Gra pozostanie wierna swoim korzeniom – wciąż w głównej mierze reprezentować będzie gatunek platformówek. Skakanie z jednej lewitującej bryły na drugą, efektowne szybowanie nad przepaściami i zwiedzanie kolorowych światów wróci do łask – tak przynajmniej zapowiadają twórcy. Nie każda pozycja musi przecież ewoluować w kierunku skomplikowanego systemu rozgrywki. Zdrowy stosunek między walką a eksploracją powinien zostać zachowany. Potyczki prezentują się o tyle ciekawie, że smok zionie nie tylko ogniem, ale również prądem, lodem i ziemią. Zionąć ziemią? Kto to wymyśla?

Oczywiście przeciwnicy danego gatunku wrażliwi będą tylko na wybrane ataki. Najbardziej opornych można załatwić w zwarciu – fiolet macha ogonem i wali z dyńki każdemu, kto nie chce współpracować. Widzieliśmy nawet motyw znany choćby z serii Devil May Cry – podrzucenie typa w powietrze i atakowanie go zanim nie opadnie bez ducha na ziemię. Całość jednak prezentuje się kolorowo i kreskówkowo, a takie akcje mają w sobie tyle brutalności, co smok napłakał.

POTYCZKI PREZENTUJĄ SIĘ O TYLE CIEKAWIE, ŻE SMOK ZIONIE NIE TYLKO OGNIEM, ALE RÓWNIEŻ PRĄDEM, LODEM I ZIEMIĄ. ZIONĄĆ ZIEMIĄ?

Nowością w serii będzie tzw. „Dragon time". Specjalna umiejętność dziarskiego smoka umożliwi zatrzymanie lub zwolnienie czasu, by pokonać napotkane trudności. Gdy spotkamy gościa prującego zbyt szybko z plazmowego działa, wystarczy nieco wyhamować jego prędkość odpowiednim przyciskiem, podbiec i zaatakować go z bliska. Czasami na dobiegnięcie do zamykających się drzwi również dostaniemy zbyt mało czasu. Takie samo rozwiązanie pomoże przy pokonaniu rozpadliny z lewitującymi jak szalone kawałkami skał, po których trzeba skakać. Dla Spyro to teraz żaden problem.

„Wieczna noc" opowie nam o Małpim Królu, który przybywa do Świątyni Dusz, by obudzić Ciemnego Pana – jak bardzo sztampowo to brzmi? Akcja rozpoczyna się tuż po wydarzeniach z poprzedniej części, ale twórcy zapewniają, że stanowi również spójną całość. Zakończy się za to z pewnością jakimś motywem zostawiającym otwartą na oścież furtkę dla trzeciej, finałowej części. Dużym plusem jest zaangażowanie znanych aktorów do podkładania głosów postaciom. Nie kto inny, tylko Frodo (Elijah Woods) zagra Spyro, a Gary Oldman znów wcieli się w wielkiego smoka – „opiekuna" Spyro. Czyli stronę audio mamy za sobą. Grafika natomiast to dobrze znany poziom z poprzedniej odsłony. Zmieniło się tak niewiele, że szkoda o tym pisać. W erze HD można się nieco na nią krzywić, ale skoro gra ukaże się na PS2 i Wii oraz handheldy, to nie za bardzo są do tego powody. Oczywiście platforma Nintendo oferować będzie sensowne wykorzystanie swojego unikalnego kontrolera . ■■

www.playstation.pl

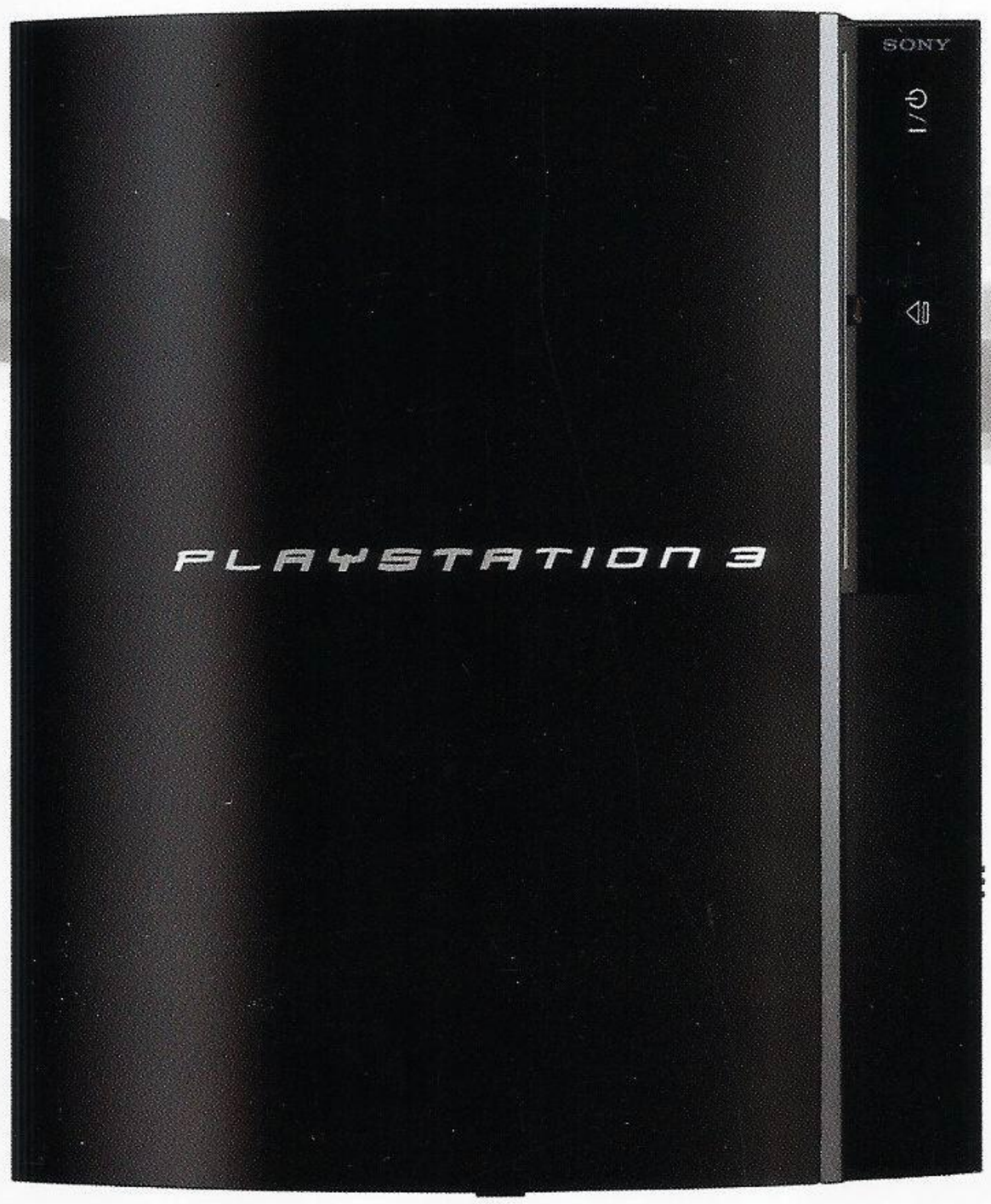
Blu-ray Disc™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

OFERTA SPECJALNA

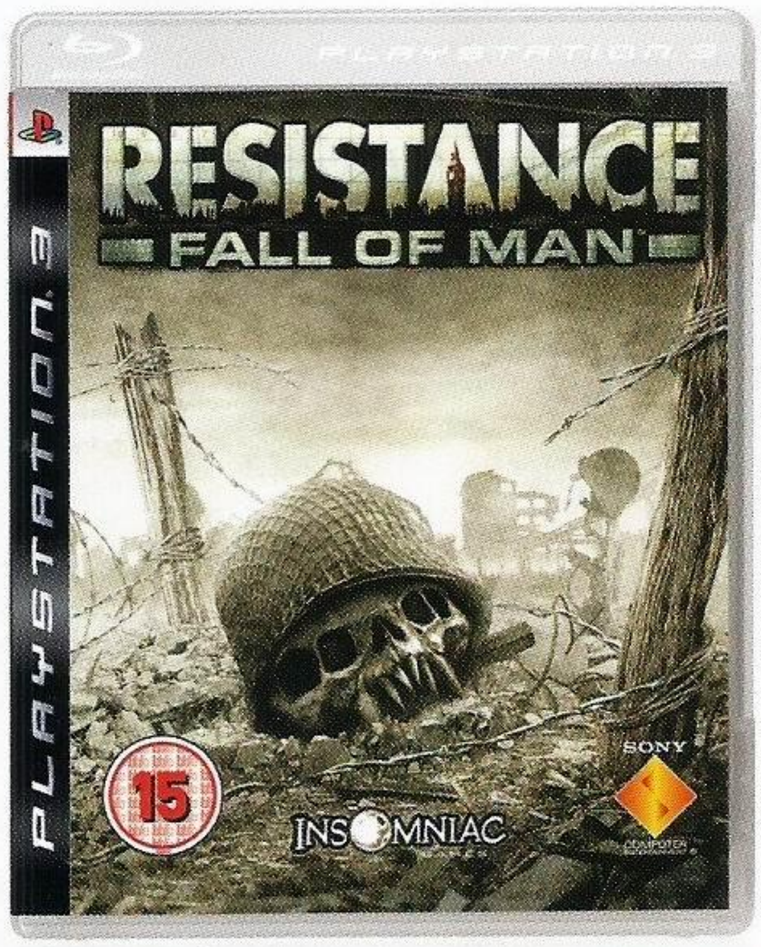
STARTER PACK

2399 ZŁ*



ZESTAW ZAWIERA: PLAYSTATION 3 + MOTORSTORM + RESISTANCE: FALL OF MAN + 2 × kontroler SIXAXIS

+



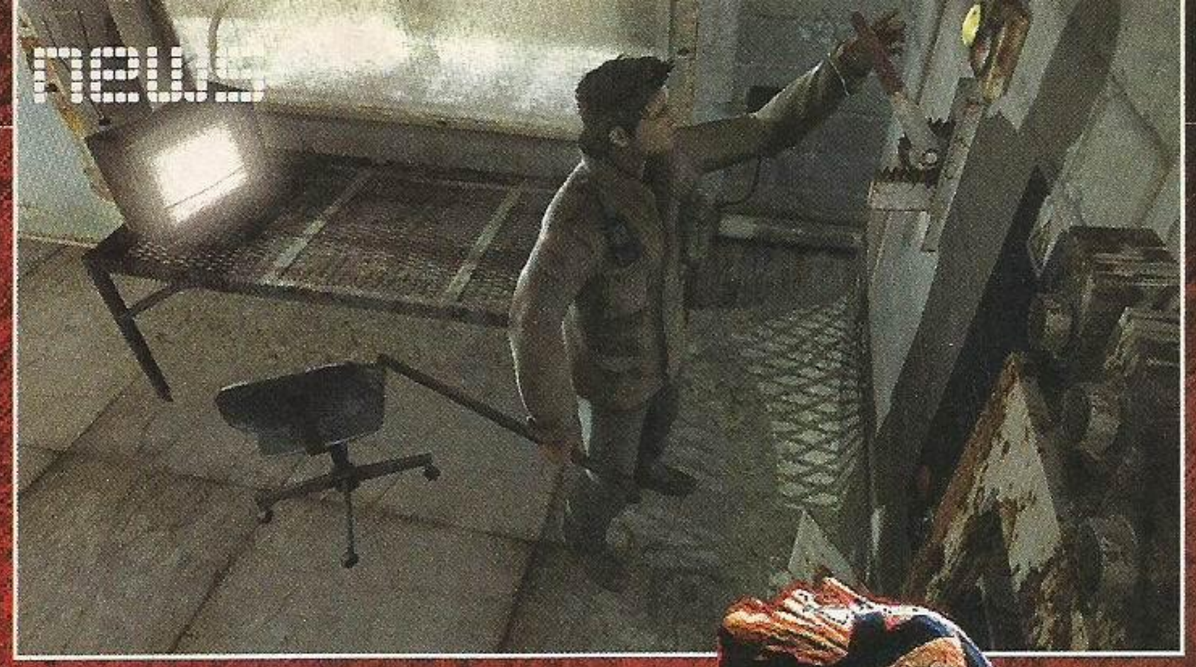
W SKLEPACH OD SIERPNIA 2007!

This is living

PLAYSTATION 3

* SUGEROWANA CENA DETALICZNA

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.



■ Podczas wizyty w Silent Hill okaże się jak bardzo powiększono teren znany z pierwszej części. Prawdopodobnie połatano trochę dziur w jezdniach i trafimy we wcześniej niedostępne miejsca. Miło będzie wrócić na „stare śmieci" i zobaczyć, że coś się zmieniło.

■ Jakby mało było nawiązań do filmu, w rodzinnym mieście bohatera z nieba padać będzie popiół. Okaże się skąd się wziął, ale obstawiamy podpalenie lokalnego domu uciech przez armię dewotek albo wybuch drukarni fałszywych banknotów. Kto mówił, że miasto zasnute jest mgłą? To równie dobrze może być dym.

SILENT HILL V

Nowego Silenta robią Amerykanie. I to wcale nie jest zła wiadomość...

Wręcz przeciwnie, zapowiada się bardzo obiecująco, więc wstrzymajcie się chwilę z wieszaniem na nich oskórowanych psów.

Capcom przy okazji czwartej Onimushy pozbył się znanych, lubianych bohaterów, przedstawił nową historię, która w niewielkim stopniu nawiązywała do poprzednich części. The Collective (mają na koncie między innymi Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure) poszło mniej więcej w tym samym kierunku, dzięki czemu na przykład przez kilka godzin miejscem akcji będzie nie Silent Hill, a angielskie, rodzinne miasto bohatera.

NIE MA TO JAK W DOMU

Alex Shepherd ma dopiero dwadzieścia dwa lata, ale dla niego kariera żołnierza skończyła się, gdy został ciężko ranny w walce. Zdążył się jednak napatrzyć na ludzkie okrucieństwo i zupełnie jak bohatera filmu „Drabina Jakubowa" dręczą go koszmary, a te, jak wiadomo, przybierają realną postać w nawiedzonym mieście. Na pytanie, jakim cudem silentowe potwory pojawiły się w angielskim miasteczku, odpowiedzi na razie brak, wiadomo tylko, że moc Silent Hill jest większa, niż dotychczas można było sądzić.

Bohater, tknięty złym przeczuciem, powraca do domu, gdzie zastaje matkę w prawdziwie kataleptycznym stanie (zesztywnienie mięśni blokujące czynności ruchowe), jakby przed momentem zobaczyła ducha. Albo koszmarnego stwora Siama – ten wyglądający niczym Voldo mężczyzna z ciałem kobiety wystającym mu z pleców i jej rękoma wyrastającymi mu z czoła, to jeden z nowych silentowych strachów.

Alex nie potrafi odnaleźć brata ani ojca, natomiast natrafia na Elle, piękną, a przy tym bojowo nastawioną dziewczynę, która jest z nim jakoś powiązana. Być może w przeszłości mieli romans, niewykluczone jest, że uczucie odrodzi się, gdy bohaterowie wspólnie przemierzać będą nawiedzone miasto. Kwestią niewyjaśnioną pozostaje opcja grania jako Elle. Czy kierowanie obiema postaciami (albo tryb kooperacji) znajdzie się w pełnej grze? Wątpliwe, ale póki co można się swobodnie bawić w snucie domysłów.

PRZESZKODĄ JEST GŁOWA

Krótko ostrzyżony blondyn charakteryzuje się bardzo ponurym spojrzeniem i na pierwszy rzut oka widać, że ma coś na sumieniu. Zresztą nie tylko on, Elle również, a pewnie także i inne postacie, które pojawią się w pełnej wersji. Wszyscy będą „wielowymiarowi" jak mówią autorzy, co sugeruje próbę nawiązania do klimatu drugiej części gry. To na niej opierają się twórcy, przypominając, że każdy człowiek zrobił w życiu coś złego i skrywa jakąś tajemnicę, co pozwala o wiele łatwiej identyfikować się z nie tak do końca dobrym czy złym bohaterem.

Tym, co odróżni piątą część od drugiej, będą niewątpliwie częste odwiedziny w koszmarnej wersji obu miasteczek. Co ciekawe, transformacje nastąpią w czasie rzeczywistym, na oczach gracza. Zupełnie jak w filmie Christophe Gansa ze ścian zacznie odchodzić farba, zmienią się one w metalowe, zardzewiałe kraty, a podłogę zaleje krew. Efekt pokazany na trailerze robi wrażenie, chociaż cała akcja wydaje się trwać odrobinę zbyt szybko. Niewątpliwie jednak jest to doskonały pomysł – koniec z nagłym pojawianiem się „po drugiej stronie lustra". Teraz zobaczymy, kiedy świat zacznie się zmieniać, a myśl, że procesu nie jesteśmy w stanie zatrzymać, z pewnością wzbudzi wśród wielu niepokój, a może nawet autentycznie przerażenie.

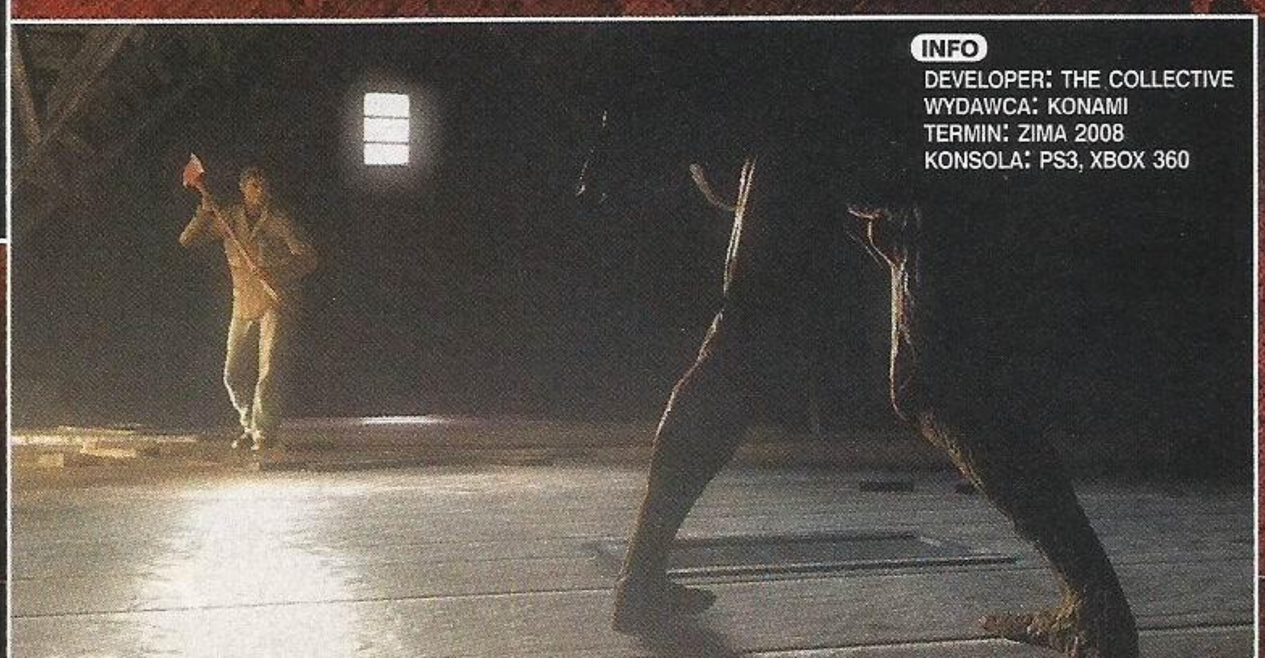
SILENT, TO WCIĄŻ TY?

Silent Hill znów będzie straszyć. Moc X360 i PS3 pozwala autorom bawić się grą świateł i cieni, by do ostatniej chwili gracz nie wiedział, co się do niego zbliża. Zgodnie z zasadą „najbardziej przeraża to, czego nie widać" patrzyć będziemy na sunące w pobliżu rozmazane, słabo widoczne sylwetki i jeśli tylko radio nie da znać, że zbliża się niebezpieczeństwo, nie rozpozna się, czy to jeden z bohaterów słania się na nogach, czy może pielęgniarka z nożem szykuje się do ataku. Przy okazji, pielęgniarki wyglądają jak w filmie Gansa – krótkie fartuszki ledwo zakrywające pośladki, długie piękne nogi, duże jędrne piersi i zabandażowane twarze, to właśnie styl nawiedzonych siostrzyczek. Ich nienagannie białe stroje zaplamią się krwią, bo po każdym ciosie na ciele pojawi się rana, a strumień czerwonej posoki zaleje postacie i znajdujące się w pobliżu przedmioty. Co ciekawe, te różne przedmioty da się zrzucić na ziemię dzięki mocy Havoka przeliczającego fizykę świata gry. Hałas zaalarmuje całkiem inteligentne stwory o obecności bohatera i trzeba będzie wykorzystać ich słabe strony – pielęgniarki na przykład lgną, jak muchy do światła, więc ustawiając odpowiednio lampę można pokierować je w odpowiednim kierunku i czmychnąć im za plecami. A jeśli ta sztuczka nie wypali pozostanie wziąć sprawy we własne ręce.

PO NITCE DO KŁĘBKA

Alex jest byłym żołnierzem, więc potrafi walczyć, jak mało który bohater Silentów. Czy to nożem, czy rurą, nie ma znaczenia. Bije czym chce i kogo chce ustawiając nawet kąt uderzenia, co pozwala odrzucić stwora w wybranym kierunku. Może pojawi się opcja wrzucenia przeciwnika do jakiejś koszmarnej machiny tortur, albo na przykład do pieca? Ale ponownie – to wyłącznie domysły. Wiadomo tylko tyle, że bohater wyprowadzi szybkie, ale słabe combosy, albo naładuje potężny cios. Powinny pojawić się również kontry o raz możliwość odturlania się przed atakiem. Alex także trochę postrzela, niestety, szczegółów na ten temat nie podano.

Straszniejsi, bardziej inteligentni przeciwnicy? Usprawniony system walki? Brzmi trochę jak Resident Evil, ale autorzy zapewniają, że nie zamierzają totalnie zmieniać Silenta. Usprawniają tylko to, co tego naprawdę wymaga, dorzucając kilka nowych pomysłów, jak konieczność podejmowania trudnych decyzji, które zaważą na zakończeniu gry. Ciekawa koncepcja, może w końcu da się z samej gry wywnioskować, co zrobić, żeby zobaczyć szczęśliwe zakończenie albo spotkać UFO. ■■



INFO
DEVELOPER: THE COLLECTIVE
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: ZIMA 2008
KONSOLA: PS3, XBOX 360

SZTUCZKI MAGICZKI

Ostatnio modny zrobił się temat psychologicznych sztuczek stosowanych po to, by zwiększyć doznania płynące z gry. W przypadku Silenta warto przyjrzeć się w jaki sposób poruszają się przeciwnicy. Kilka różnych animacji chodzenia sprawi, że nigdy nie będzie wiadomo, w którym kierunku się udadzą, jaki zrobią kolejny ruch. Niepewność i zdezorientowanie, to zdecydowanie ostatnia rzecz, jakiej pragnie wystraszony gracz, który później, już jako wielki fan Silenta, opowiadać będzie o tym doskonałym patencie mogącym przerazić każdego n00ba, ale nie jego, starego silentowego wygę.

UWAGA:
POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA NA PS3!!!!

KTO PIERWSZY
TEN LEPSZY!

Juiced 2 HOT IMPORT NIGHTS

STAW SIĘ NA STARCIE
W PAŹDZIERNIKU!

12+ www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE.

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP

Juice games THQ

© 2007 THQ Inc. Wszystkie produkty, samochody, nazwy, marki i powiązane z tym symbole w grze są znakami towarowymi i/lub prawa autorskie materiałów należą do ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Juice Games. Juice Games, Juiced, THQ i ich poszczególne loga są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie należą do ich właścicieli.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl z CDPROJEKT

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Final Fantasy VII: Crisis Core	PSP	Square Enix
2	Pokemon Mystery Dungeon 2: Time	NDS	Nintendo
3	Pokemon Mystery Dungeon 2: Darkness	NDS	Nintendo
4	Fate/tiger Colosseum	PSP	Capcom
5	Another Century's Episode 3: The Final	PS2	Banpresto
6	Taiko Drum Master	NDS	Bandai Namco
7	Mario Party 8	Wii	Nintendo
8	Final Fantasy CC: Ring of Fates	NDS	Square Enix
9	Samrai Warriors 2: Xtreme Legends	PS2	Koei
10	My Housekeeping Diary	NDS	Nintendo

▶ W zeszłym miesiącu na szczycie, w tym poza Top 10 – Winning Eleven niedługo rządził w Japonii. Czyżby się nie spodobał? Podoba się za to Crisis Core, jak wszystko, co związane z FFVII. Square Enix o tym wie. Ktoś ma wątpliwości, że ujrzymy remake „siódemki"?

USA

1	Wii Sports	Wii	Nintendo
2	Bioshock	X360	Take Two
3	Heavenly Sword	PS3	Sony
4	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo
5	Medal of Honor: Airborne	X360	EA
6	Wii Play	Wii	Nintendo
7	John Woo Presents: Stranglehold	X360	Midway
8	Skate	X360	EA
9	Madden NFL 08	X360	EA
10	More Brain Training	NDS	Nintendo

▶ Koniec z szarpaniem strun, koniec ze zbieraniem Pokemonów. Gracze zza oceanu chcą strzelać, kroić, mordować. Do tego stopnia, że nawet Madden nie przebił się do ścisłej czołówki. Cieszy wysoka pozycja Bioshocka, ale lada dzień i tak zarządzi Halo 3. Zarządzi?

UK

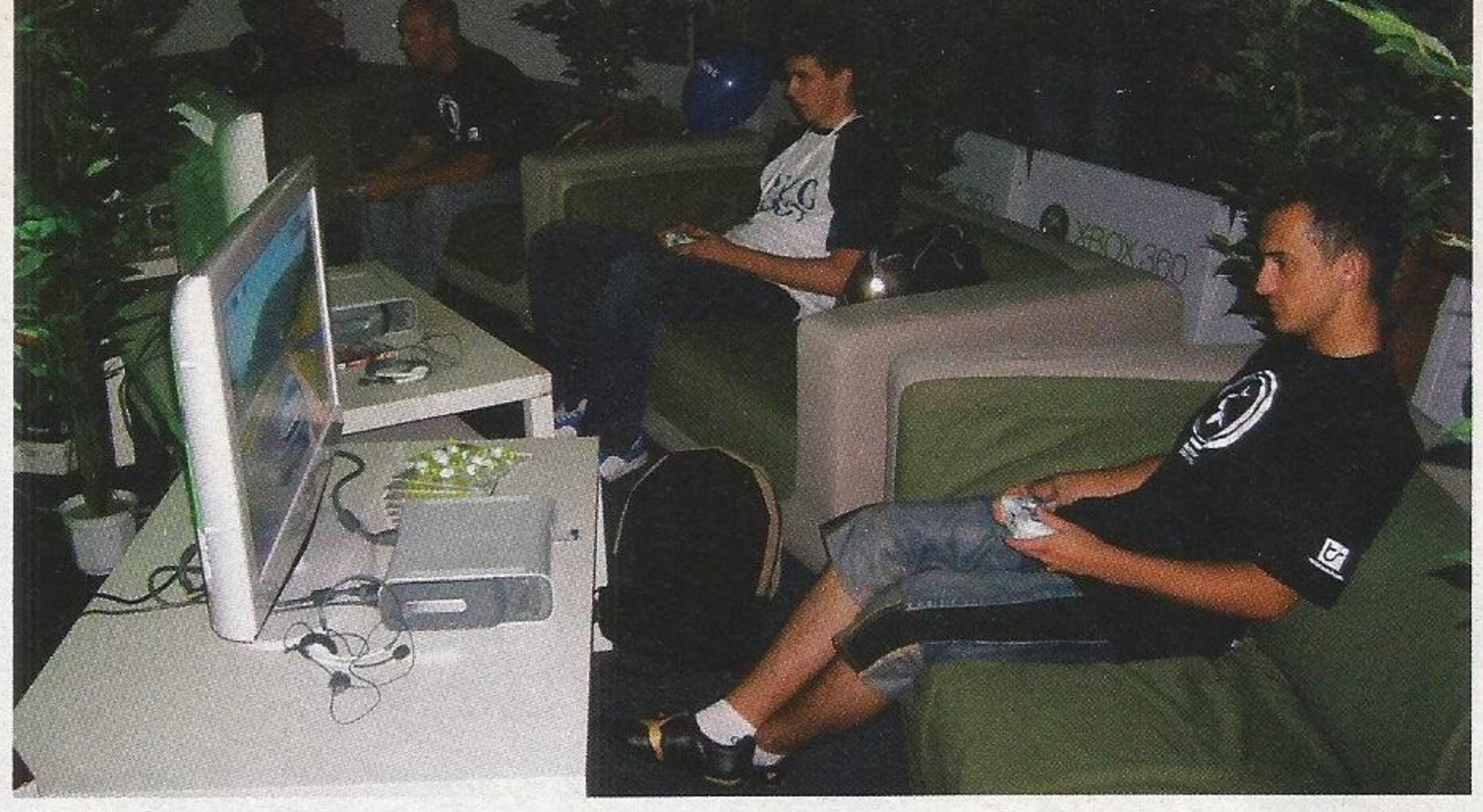
1	Medal of Honor: Airborne	X360	EA
2	John Woo Presents: Stranglehold	X360	Midway
3	Tiger Woods PGA Tour 08	Multi	EA
4	Super Paper Mario	Wii	Nintendo
5	Wii Play	Wii	Nintendo
6	More Brain Training	NDS	Nintendo
7	Heavenly Sword	PS3	Sony
8	Dr Kawashima's Brain Training	NDS	Nintendo
9	Bioshock	X360	2K Games
10	Colin McRae: DiRT	Multi	Codemasters

▶ W Wielkiej Brytanii spore przetasowania. Nikt nie może spać spokojnie. Chyba po raz pierwszy spotykamy się ze zjawiskiem znanym ze świata książek i filmów – po tragicznej śmierci Colina McRae, gra firmowana jego nazwiskiem zaczęła lepiej się sprzedawać.

POLSKA

1	Halo 3	(preorder)	X360	Microsoft
2	Heavenly Sword		PS3	Sony
3	Pro Evolution Soccer 2008	(preorder)	PS3	Konami
4	Warhawk		PS3	Sony
5	FIFA 08	(preorder)	X360	EA
6	Bioshock		X360	2K Games
7	FIFA 08	(preorder)	PS3	EA
8	Valkyrie Profile 2: Silmeria		PS2	Square Enix
9	GTA: Vice City Stories		PSP	2K Games
10	Super Paper Mario		Wii	Nintendo

▶ Polacy, tak jak gracze na całym świecie (prócz Japonii) mają ogromne ciśnienie żeby dokończyć walkę. Zaraz po niej wrócą grać w PESa i Fifkę. Z radością w zestawieniu witamy Super Paper Mario. To znak, że ktoś wydał kasę na Wii i gry też chce kupować. Oby tak dalej!



WORLD CYBER GAMES

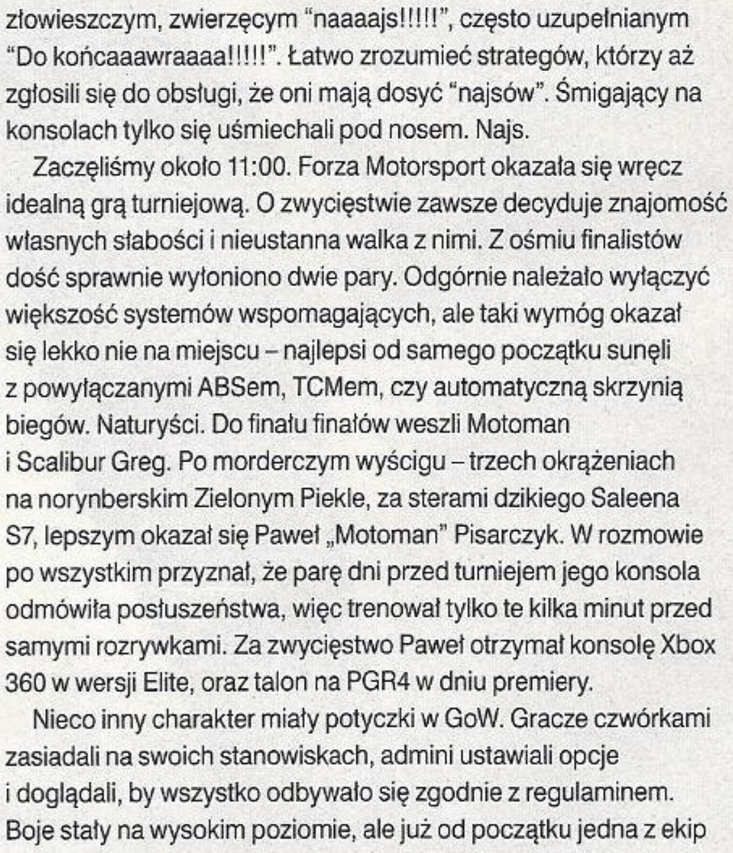
Najlepsi z najlepszych – gracze, którzy zarabiają swoim hobby

Bierki podwodne na prąd przejadły się i nie oglądamy ich w telewizji niedzielnym popołudniem. Wszystko wskazuje na to, że oto nadchodzi nowa dyscyplina sportowa, która ma potencjał, by zawojować serca widzów. Dusze jej uczestników już dawno przestały być nieokreślonymi bytami astralnymi. Zaglądając w głąb siebie, gro widzi kod zerojedynkowy. Lekko przesadzając, można określić ich cybernetycznymi bogami – najlepszymi zawodnikami, którzy granie przedłożyli nad wiele innych dziedzin swojego życia.

Światowe Igrzyska Cybernetyczne dotarły i do naszego pięknego kraju Wisłą płynącego. Najpierw w czterech miastach, następnie cztery razy przez Internet wyłonieni zostali elektroniczni gladiatorzy. W związku z tym, że pieczę nad imprezą trzyma znana skądinąd firma Microsoft, w spisie rozgrywanych gier znalazły się dwia tytuły na Xboxa 360. Turniej Forza Motorsport 2 miał charakter lokalny co oznacza, że wyłonił najlepszego wirtualnego kierowcę IV RP. Drugą, zupełnie inną produkcją śmigającą w czytnikach konsol, było znane i lubiane Gears of War. Czteroosobowe drużyny również przechodziły eliminacje, by w końcu na finał dotarło osiem ekip. Spragnieni pisku opon i dźwięku piły spalinowej stanęli do boju pierwszego września 2007 w Centrum Handlowym Blue City w Warszawie. Najpierw rozegrano systemem grupowym kilka wyścigów w Forzę, by następnie zacząć żmudne eliminowanie sześciu drużyn gearsowych, by dwie najlepsze mogły rozegrać finał. Koniecznie trzeba podkreślić, że chłopacy w GoW walczyli o coś więcej, niż nagrody rzeczowe. Każda z czwórkowych brygad u kresu swojej przeprawy widziała bowiem wyjazd do Seattle w najlepszym kraju na świecie (USA) i reprezentowanie nas w ścisłym finale przeciwko drużynom z całego globu.

Złośliwy historyk powie, że wielu próbowało wojować pierwszego września. Teraz już jest jasne, że fatum odstraszyło tylko jedną czwórkę gearsową, bo pozostali uczestnicy zjawili się w komplecie.

Setki stanowisk komputerowych, na których toczono boje m.in. w Counter Strike'a, Starcrafta czy Need for Speed Carbon, już od progu wieściły, że turniej zorganizowano na szeroką skalę. Spośród ton blachy i siedemnastocalowych monitorów łatwo można było wychwycić przedział z ośmioma stanowiskami konsolowymi. 32", wygodne kanapy, klimatyczne oświetlenie i palemki dbały, by finaliści czuli się komfortowo i mogli skupiać swoją uwagę na rozgrywkach. Podczas organizacji admini musieli poradzić sobie z najbardziej żywiołowymi przedstawicielami rasy CS, obok których nikt nie chciał siedzieć. Powód? Udane akcje przeprowadzone na ekranach kwitowane były długim, gardłowym,



■ Ponieważ jak wiadomo wszelka wiedza tajemna pochodzi od starszych kolegów, czas na zasadę numer jeden: nigdy, przenigdy nie dłub w nosie w towarzystwie dziewczyny.

złowieszczym, zwierzęcym "naaaajs!!!!!", często uzupełnianym "Do końcaaawraaaa!!!!!". Łatwo zrozumieć strategów, którzy aż zgłosili się do obsługi, że oni mają dosyć "najsów". Śmigający na konsolach tylko się uśmiechali pod nosem. Najs.

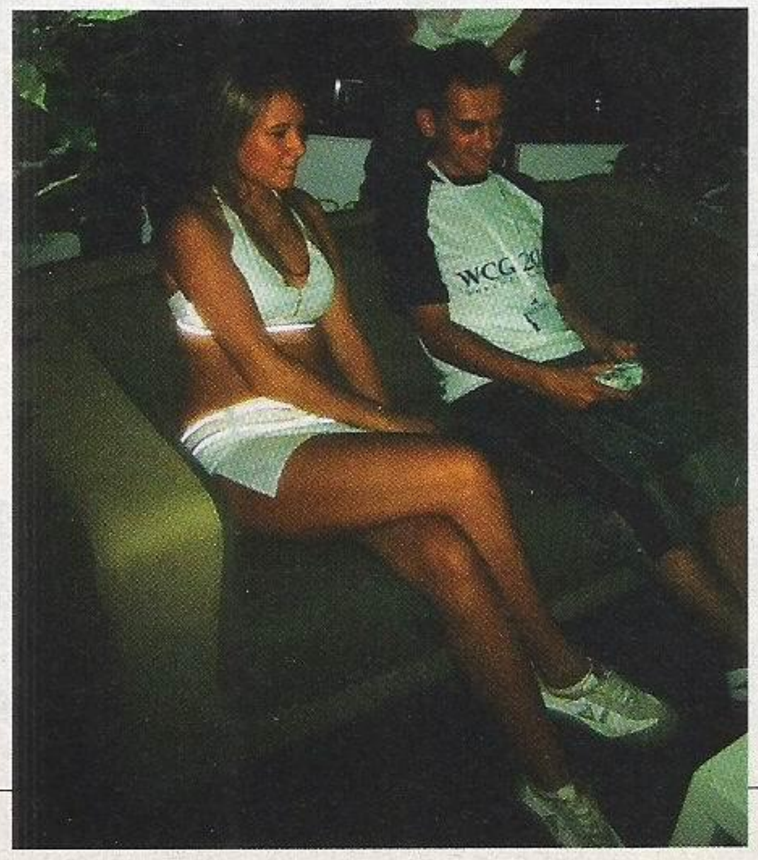
Zaczęliśmy około 11:00. Forza Motorsport okazała się wręcz idealną grą turniejową. O zwycięstwie zawsze decyduje znajomość własnych słabości i nieustanna walka z nimi. Z ośmiu finalistów dość sprawnie wyłoniono dwie pary. Odgórnie należało wyłączyć większość systemów wspomagających, ale taki wymóg okazał się lekko nie na miejscu – najlepsi od samego początku sunęli z powyłączanymi ABSem, TCMem, czy automatyczną skrzynią biegów. Naturyści. Do finału finałów weszli Motoman i Scalibur Greg. Po morderczym wyścigu – trzech okrążeniach na norynberskim Zielonym Piekle, za sterami dzikiego Saleena S7, lepszym okazał się Paweł „Motoman" Pisarczyk. W rozmowie po wszystkim przyznał, że parę dni przed turniejem jego konsola odmówiła posłuszeństwa, więc trenował tylko te kilka minut przed samymi rozrywkami. Za zwycięstwo Paweł otrzymał konsolę Xbox 360 w wersji Elite, oraz talon na PGR4 w dniu premiery.

Nieco inny charakter miały potyczki w GoW. Gracze czwórkami zasiadali na swoich stanowiskach, admini ustawiali opcje i doglądali, by wszystko odbywało się zgodnie z regulaminem. Boje stały na wysokim poziomie, ale już od początku jedna z ekip – Extreme Team – pokazywała, że są świetnie zgrani i tego dnia nikt nie był w stanie ukraść im więcej, niż kilka punktów. Jej skład to: Toel, CichyBob, Ge4r i Spliff. Panowie wykazali się nielichym skillem, manualem, analogiem, tiltem i kablem – jednym słowem: zwyciężyli. Teraz czeka ich finał we wspomnianym Seattle już w dniach 3-7 października.

Impreza przebiegła sprawnie i obyło się bez ekscesów fanów i innych zapaleńców. Solidne przygotowanie techniczne również nie zawiodło – w pogotowiu zawsze czekały dwa zapasowe Xboxy i masa podzespołów do komputerów. Poza wspomnianymi ceesowcami, pamiętnymi zgłoskami zapisało się kilkoro rodziców, których to kilkunastoletni synowie przegrali jedną z pięciu rund w GoW. Jeden z ojców stwierdził, że to przez glitch, a wszystko popierała mama innego, która również glitcha widziała. Skończyło się pokazaniem regulaminu i sprawa została załatwiona polubownie, a nowe słówko w słowniku rodziców na pewno pozostanie.

Warto było być – cieszymy się, że takie inicjatywy przyciągają tłumy graczy i że faktycznie organizacja przebiega sprawnie – czy głównie dlatego, że za adminowanie odpowiednich gier odpowiedzialni byli gracze? Z pewnością. Trzymamy oczywiście kciuki za naszych za wielką wodą. Pamiętajcie, żeby było najs. Ja w swoim imieniu dziękuję wszystkim uczestnikom za wspólną zabawę. Wszystko wskazuje na to, że za rok też się spotkamy.

//txt: qsh foto: TomisH



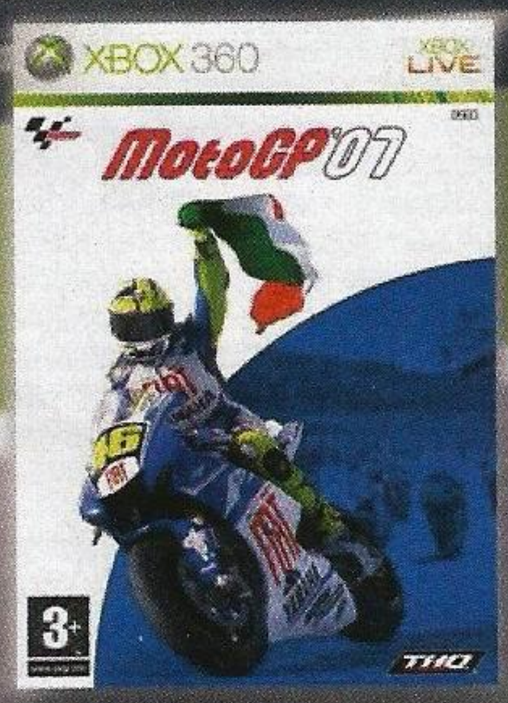
MotoGP'07

Dawca emocji!

Nowy sezon motocyklowy otwarty!
Ścigaj się z czołówką najlepszych motocyklistów na świecie!

MotoGP'07

Numer jeden wśród motocyklowych gier wyścigowych!



Już w sprzedaży

tvn TURBO | świat motocykli | WP.PL

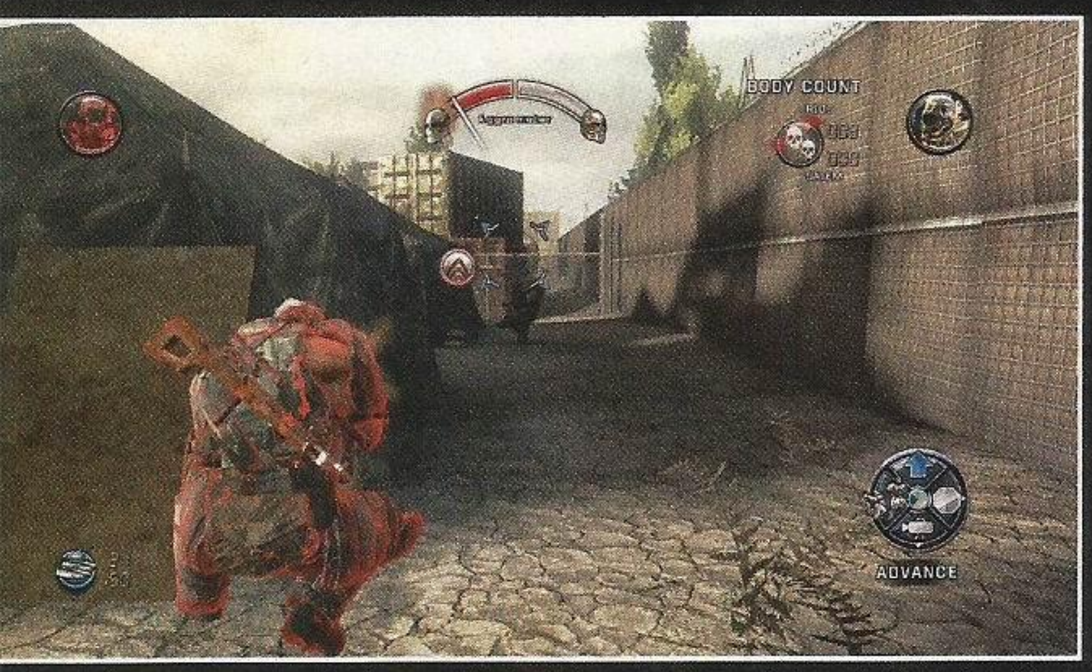
3+ www.pegi.info | motoGP | XBOX 360 LIVE | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | gram.pl z CDPROJEKT | CLIMAX | THQ

Gra i oprogramowanie © 2007 THQ Inc. MotoGP™ '07 oraz © 2007 Dorna Sports, S.L. MotoGP i odpowiednie logotypy, znaki, nazwiska, postacie i podobizny są wyłączną własnością Dorna Sports S.L. i/lub ich prawnych właścicieli. Wykorzystano na mocy licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonanie: Climax Studios. Climax Studios i odpowiednie logo są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Climax Studios (Brighton) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ i logo THQ są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie należą do ich prawnych właścicieli.

INFO
DEWELOPER: EA MONTREAL
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: X360, PS3

ARMY OF TWO

Takich trzech, jak ich dwóch, nie ma ani jednego



■ Cała uwaga wroga skupiona na Riosie. Salem powinien zaatakować z boku, bo nikt go teraz nie widzi, ale niestety jeszcze nie ogarnia i się gdzieś zgubił. Restart?

Rios i Salem. Każdy terrorysta powinien te imiona znać i się ich bać. To dwójka niezwykłych żołnierzy, niegdyś służących w armii Stanów Zjednoczonych, a teraz pracująca dla militarnej organizacji działającej nie do końca oficjalnie. Zatrudniani są wyłącznie najlepsi z najlepszych, zarówno twardziele-samotnicy, jak i niewielkie drużyny. Rios i Salem działają zawsze we dwójkę. Jak to mówi po małym wypadku samochodowym jeden z bohaterów: „Widziałem światełko na końcu tunelu, ale wróciłem, wróciłem dla Ciebie, bo wiem, że beze mnie nie ukończysz tej misji." W odpowiedzi słyszy: „Weź się k... zamknij", ale jakby nie patrzeć, taka właśnie jest prawda.

UWAGA, MIĘSO!

Chłopaki nie oszczędzają uszu gracza miotając mięsem na okrągło. Wystarczy nakazać kierowanemu przez SI partnerowi, żeby rzucił się niemal na oślep do walki, a od razu krzyknie w stronę przeciwników kilka niecenzuralnych słów. Nie ma w tym nic złego, a wręcz przeciwnie – człowiek czuje się jakby bardziej swojsko. Wiem, nie brzmi to jak coś, czym warto byłoby się chwalić, ale kto zaprzeczy, że kiedy gra ze znajomymi sam rzuca bluzgami, od których więdną uszy? No i trudno też oczekiwać, że najemnicy będą grzeczni, jak członkowie kółka różańcowego.

Zdradzę Wam pewien sekret. Nasza testowa wersja Army of Two jest strasznie zabugowana. Błędów jest masa, nie wszystko działa, jak należy i często przekłada się na ogromną frustrację, bo strasznie ciężko się gra. A mimo to, nie potrafię wyłączyć konsoli, tyko próbuję raz jeszcze, a Marcel z Gulashem natychmiast zabraliby mi pada, gdyby tyko nie musieli pracować nad zamykaniem numeru. Gotów jestem powiedzieć, że ten tytuł wygrywa z innymi walkę o gracza w bardzo prosty sposób – poprzez sprytne sztuczki sprawiające, że nie sposób nie wsiąknąć w świat gry. Tak, przekleństwa również bym do nich zaliczył.

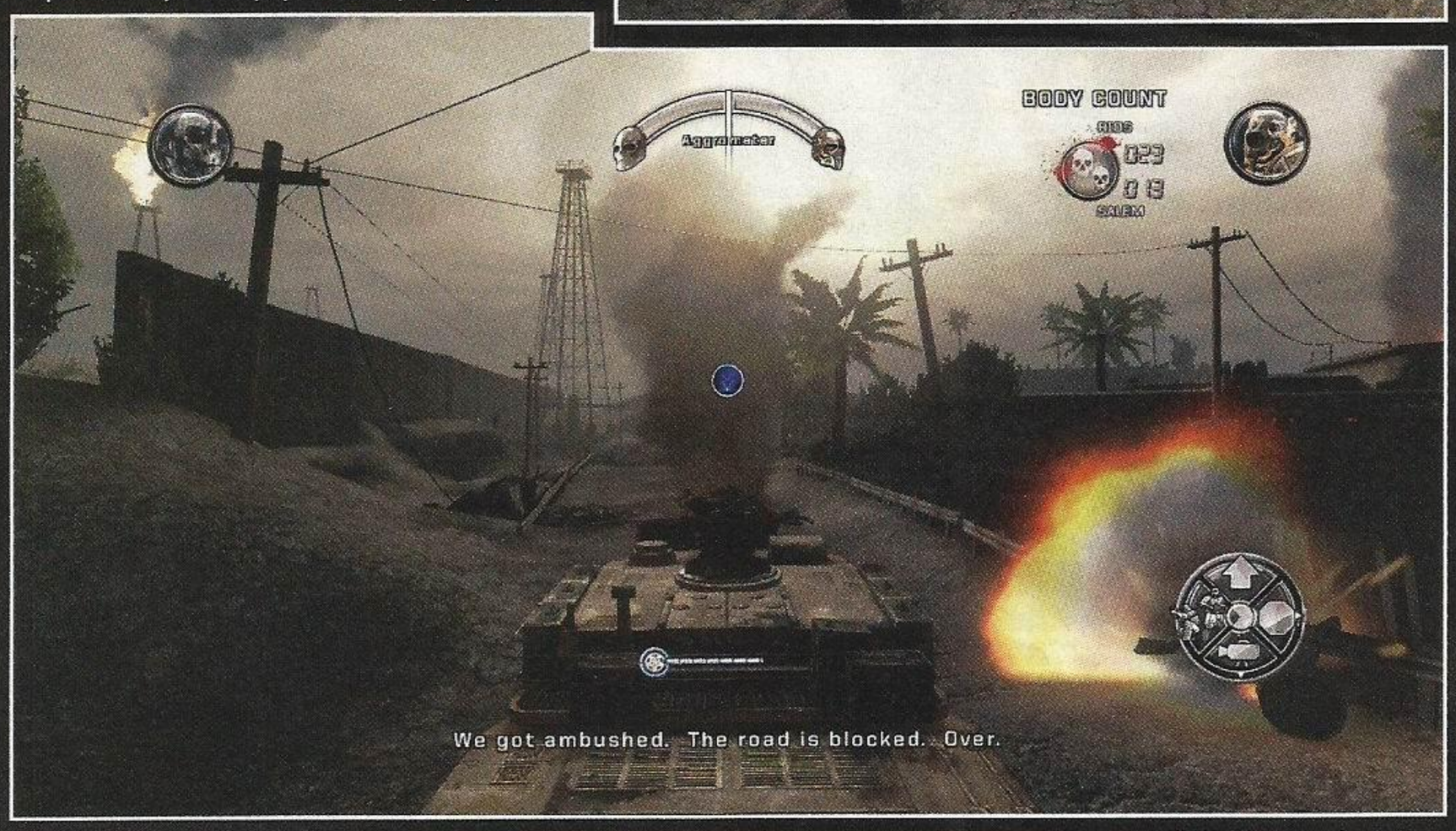
W pierwszej misji trzeba odnaleźć i uratować żołnierza, który, jak się okazuje wcale ratunku nie potrzebuje. Mało tego, mówi, że jeśli Rios i Salem w ten sposób pomyśleli, to są skończonymi idiotami, po czym zaczyna chłopaków wyzywać od najgorszych. Bo ma taki kaprys. Jaki gracz nie chciałby dać takiemu cwaniakowi lekcji? Właśnie dlatego Salem mówi dokładnie to, co myśli grający – że sam chętnie by mu nakopał – zdobywając tym samym kilka cennych punktów. Wiadomo, nic tak nie łączy, jak wspólny wróg.

■ Mężczyźni w maskach, jeden leży, drugi trzyma w ręku tampon. W takiej chwili lepiej nie mieć wybujałej wyobraźni.

MIĘDZY NAMI FACETAMI

Klimat gry ciężko określić mianem ciężkiego, czy poważnego. Bohaterowie często się ze sobą sprzeczają lub w zabawny sposób dyskutują o aktualnych wydarzeniach. Nie da się nie uśmiechnąć, gdy lecący na spadochronie, opancerzeni niczym średniowieczni rycerze najemnicy rozprawiają o tym, że w całej tej wojnie z terroryzmem chodzi o ropę, albo o rządzie USA, który wie, gdzie ukrywa się Bin Laden, ale specjalnie go nie chce zabić, bo to się nie opłaca. Jak się komuś nie podoba gadanie o polityce, to może go rozbawić coś innego. Gdy wspomniany w poprzednim akapicie irytujący żołnierz skacze na wroga i wsadza mu palce do oczu, Salem rzuca: „Co on myśli, że kim jest, Johnem Rambo?". Niezłe, choć nie najwyższych lotów jest też nazwanie „twardym, jak Hannibal z Drużyny A" torturowanego żołnierza przez jego oprawcę.

Przykłady zabawnych dialogów, sytuacji i komentarzy można mnożyć, napiszę więc jeszcze tylko o leczeniu rannego partnera. Gdy jeden z bohaterów dostanie o kulkę za dużo, drugi ma około półtorej minuty, żeby do niego podbiec i uratować od śmierci. W prosty sposób, poprzez wsadzenie tamponów w rany. Wystarczy wciskać odpowiednie przyciski, zgodnie z instrukcją wyświetloną na ekranie, a już po chwili obaj żołnierze gotowi są do walki, tylko najpierw ten ratowany musi rzucić zabawnym hasłem. Zamiast podziękować, radzi na przykład partnerowi, by w końcu skorzystał z prysznica. Nie ma to jak prawdziwa, męska przyjaźń...



■ Czy naprawdę tylko w Halo kierowane przez konsolę postacie są w stanie samodzielnie prowadzić pojazd tak, by umożliwić graczom radosne prowadzenie ostrzału? Bardzo chciałem zrobić jakąś małą masakrę, ale się nie udało, bo musiałem się zatrzymać, by postrzelać.

JEST AGGRO. A TANK?

O to właśnie chodziło, o wytworzenie więzi, sprawienie, by gracz na serio wczuł się w rolę członka tej niezwykłej, bo dwuosobowej armii. Za dobrą walkę można w każdej chwili podziękować partnerowi przybijając piątkę, albo

„grając" na karabinie, jak na gitarze. Z drugiej strony, czasem ma się ochotę strzelić mu z nerwów w plecy, ale zamiast to robić, wystarczy podejść i skarcić go plaskaczem w tył głowy.

Jest na co się złościć, bo niestety nasza wersja gry, jak już wspomniałem, jest pełna błędów i przede wszystkim kuleje sztuczna inteligencja. Jako, że mój wybór przy wyborze bohatera padł na Riosa, a więc na tego bardziej napakowanego, próbowałem skupiać uwagę przeciwników na sobie, pozwalając działać Salemowi. Takie działanie nazywa się aggro (termin znany z MMOrpg i dwunastego Finala), a im bardziej wrogowie koncentrują się na jednej postaci, tym trudniej im dostrzec drugą. Pokazano to w całkiem sprytny sposób – żołnierz staje się przezroczysty i może spokojnie przekradać się niezauważony, przygotowując atak z flanki.

Niestety Salem miał straszne problemy ze zrozumieniem, po co skupiam na sobie uwagę wroga. Nie ruszał się z miejsca dopóki mu nie powiedziałem, a jak już dostał rozkaz ataku, to robił to tak nieostrożnie, że natychmiast dawał się zauważyć. Szybko zamieniliśmy się miejscami, chociaż też nie obyło się niestety bez zgrzytów.

BĘDZIE LEPIEJ

Naciskając raz odpowiedni przycisk na krzyżaku wydaje się rozkaz ataku, trzymania się blisko lub pozostania w miejscu. Dociśnięcie go po raz kolejny oznacza, że partner zacznie się agresywnie zachowywać. W ten sposób mówiłem Salemowi, żeby nie wybiegał nigdzie zza osłony, tylko strzelając skupiał na sobie ogień. Bardzo często się to rozwiązanie sprawdzało, ale zdarzało się, że z niewiadomych powodów bohater nagle wybiegał na kilka sekund na otwartą przestrzeń, co wystarcza żeby padł, powalony serią z karabinu. A gdy kilku koleżków nagle zaczyna strzelać w stronę gracza, szanse na przeżycie są niewielkie i równie dobrze można od razu odpalić grę od ostatniego checkpointa. Te niestety nie są zbyt gęsto rozstawione, więc zdarza się, że przez jakiś głupi błąd trzeba powtarzać długi kawałek misji, przeklinając głośno programistów. Cóż, takie uroki wersji beta, oby w pełnej wersji sztuczna inteligencja spisywała się znacznie lepiej. Oczywiście cały problem znika w trybie kooperacji, ale nic dziwnego, w końcu właśnie z myślą o co-opie powstaje ta gra. Czy to na podzielonym ekranie, czy na dwóch konsolach i dwóch telewizorach, zabawa jest nie do opisania, ale, jak to powiedział mój dobry znajomy (hi Greg!) w co-opie nawet bierki byłyby fajne, dlatego tym trybem zajmiemy się dopiero przy okazji recenzji.

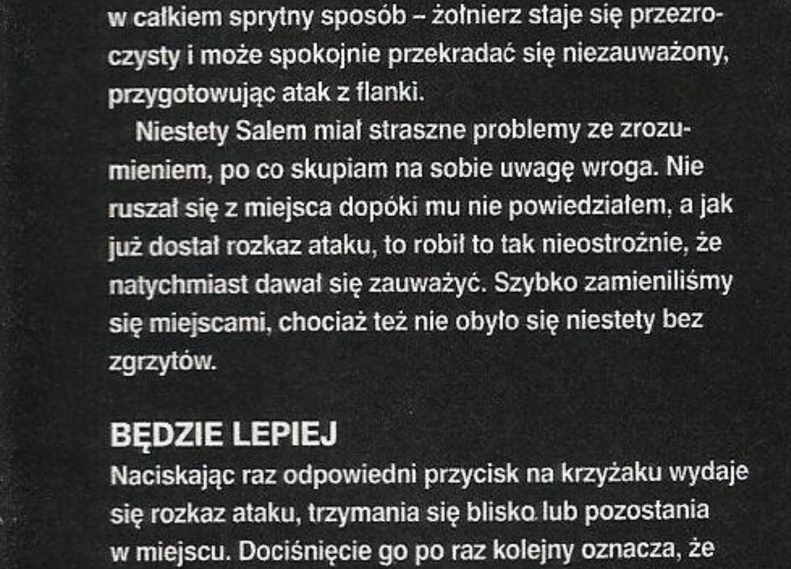
Jeśli jednak gra się samemu, trzeba przede wszystkim zadbać o zakup najmocniejszego pancerza, żeby bohater nie padał po trzech, czy czterech kulkach. Zabawa w leczenie jest fajna, ale nie co pięć sekund. Znacznie bardziej podoba mi się motyw z koniecznością odciągania rannego partnera, który przez pół minuty nie może chodzić, ale strzelać jak najbardziej.

W ZŁOŚCI RADOŚĆ

Mimo wszystkich błędów, problemów z SI, słabo rozwiązanej jazdy czołgiem (nie da się jechać i strzelać – trzeba się przełączać pomiędzy bohaterami) oraz trochę niełądną grafiką (czasami biega się nie po piasku, a po ogromnej, rozlazłej teksturze wyjętej z jakiejś przedpotopowej gry na PS one) Army of Two wskoczyło na moją listę Top 5 najbardziej oczekiwanych gier tego roku. Niezła w singlu, może być doskonała w co-opie, a gier z takim klimatem i bohaterami noszącymi równie fachowe maski nie ma zbyt wielu.

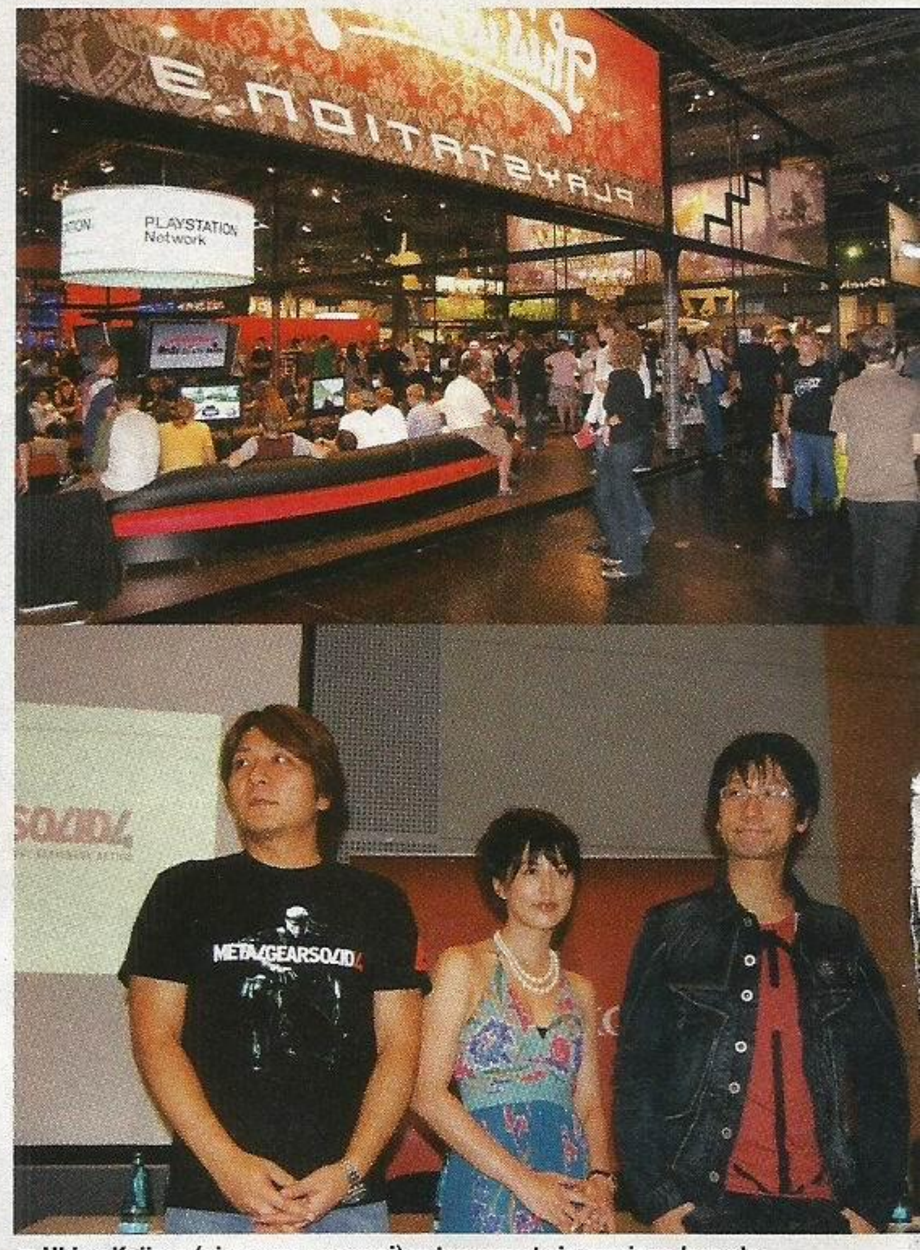
Już teraz zachwyca kilkoma prostymi, ale fachowymi patentami. Spodobało mi się choćby to, że informacja o konieczności uzupełnienia magazynka pojawia się jeszcze przed wystrzeleniem ostatniego naboju, więc można zrobić to od razu albo spróbować jeszcze docisnąć, a nuż, te trzy kule sięgną celu? Mam nadzieję, że większość błędów zostanie wyeliminowana, bo skoro już teraz bawiłem się tak dobrze, to w ukończonej wersji będzie lepiej? Oby! ■■ **Mielu**

SPODOBAŁO MI SIĘ CHOĆBY TO, ŻE INFORMACJA O KONIECZNOŚCI UZUPEŁNIENIA MAGAZYNKA POJAWIA SIĘ JESZCZE PRZED WYSTRZELENIEM OSTATNIEGO NABOJU



■ Salem odwraca uwagę wrogów, strzelając zza osłony, a Rios niezauważony podkrada się z boku. Będzie rzeź.

■ Byliśmy też na pokazie Army of Two w Lipsku i uśmialiśmy się, bo to zabawne, gdy prezentujący grę koleżka w ten sposób mówi, że w jego grze po raz pierwszy zastosowano jakiś patent, o którym dziesięć minut wcześniej, dokładnie tak samo powiedział ktoś inny. Człowiek słucha o tym świetnym pomyśle na rozbudowę broni, zwany „Pimp my gun" i zastanawia się, dlaczego nie może sam pomalować swojej fuzji, a zamiast tłumika dorzucić drugiej lufy. Przecież chłopaki z Metropolis dopiero co pokazali, że jest to możliwe w They.

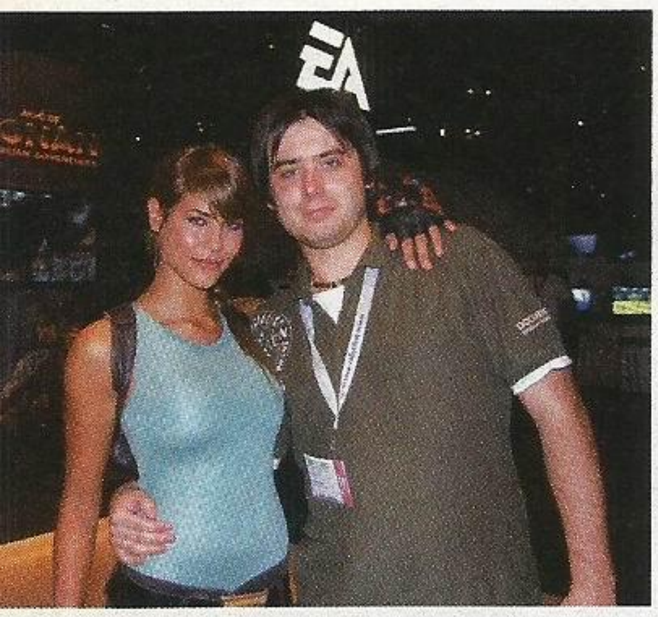


GAMES CONVENTION 2007

Prawie już nie tęsknimy za E3

„DLA KAŻDEGO COŚ DOBREGO, ALE ZA ROK SPRÓBUJEMY LEPIEJ". TAK POWINNO BRZMIEĆ HASŁO REKLAMOWE WYSTAWY GAMES CONVENTION, KTÓRA ODBYŁA SIĘ W DNIACH 22-26 SIERPNIA W LIPSKU.

■ Hideo Kojima (pierwszy z prawej) w towarzystwie swojego kumpla z Konami oraz aktorki podkładająca głos pod jedną z bosic. Yumi Kikuchi.



Zbyt mała baza noclegowa, hotele oddalone nierzadko o trzydzieści kilometrów od hal wystawowych oraz kiepskie połączenie lotnicze ze światem, to problemy nie do przeskoczenia, dlatego, jeśli wierzyć plotkom, w przyszłym roku na GC pojedziemy do Berlina. Też super, Polacy nie mają powodów do narzekań, bo to w dalszym ciągu bardzo blisko, a jest to jedna z nielicznych okazji, by zobaczyć najświeższe, najgorętsze gry w akcji. Tylko należy wziąć pod uwagę fakt, że wyjazd na jeden dzień nie ma zupełnie sensu, no chyba, że jakimś cudem uda się Wam wkręcić na dzień prasowy, kiedy hale świecą pustkami i na spokojnie można pograć. Liczba zwiedzających w czasie dni otwartych (bez różnicy, czy w czwartek, czy w sobotę) była zatrważająca i żeby sprawdzić w akcji Devil May Cry 4, czy Uncharted, trzeba było odstać swoje w kolejce, a kto chciałby czekać godzinę, jeśli było tyle innych gier do zobaczenia? Ten problem nie dotyczył młodszych osób, Niemcy skrupulatnie sprawdzali wiek zwiedzających i jeśli ktoś nie był pełnoletni, mógł zapomnieć o krwawych hiciorach. Ale i tak pozostawało jeszcze sporo innych tytułów, a czasem za samo podejście do pada i na przykład rozegranie meczyka w nowego PESa dostawało się gadżet. My wróciliśmy na przykład z ładnym, piłkarskim faceplatem do X360.

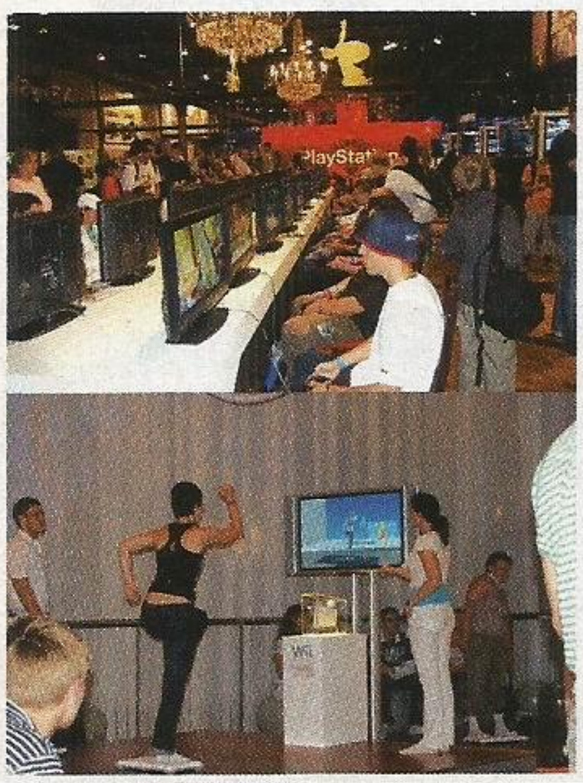
Z sześciu hal (nie licząc głównej, od której zaczynało się zwiedzanie, bo niewiele się w niej w tym roku działo), aż cztery otwarte były dla graczy, co jest pewnym postępem. W zeszłym roku przedzielono jedną, do połowy wpuszczając zwiedzających, w drugiej części przygotowując boksy do spotkań wydawców z prasą. Niestety Games Convention, to nie tylko gry, dlatego sporo miejsca (jak dla nas o wieeele za dużo) zajmowały firmy zajmujące się akcesoriami, albo tanim oprogramowaniem, którymi nikt się nie interesował. Za to przy dobrych tytułach panował potworny ścisk – stoisko Konami było tak oblężone, że wydawało się niemożliwe zagranie w nowego PESa, ale wystarczyło udać się do Microsoftu, by po pięciu minutach oczekiwania usiąść na wygodnej pufie i cieszyć się zabawą. Warto było się rozglądać.

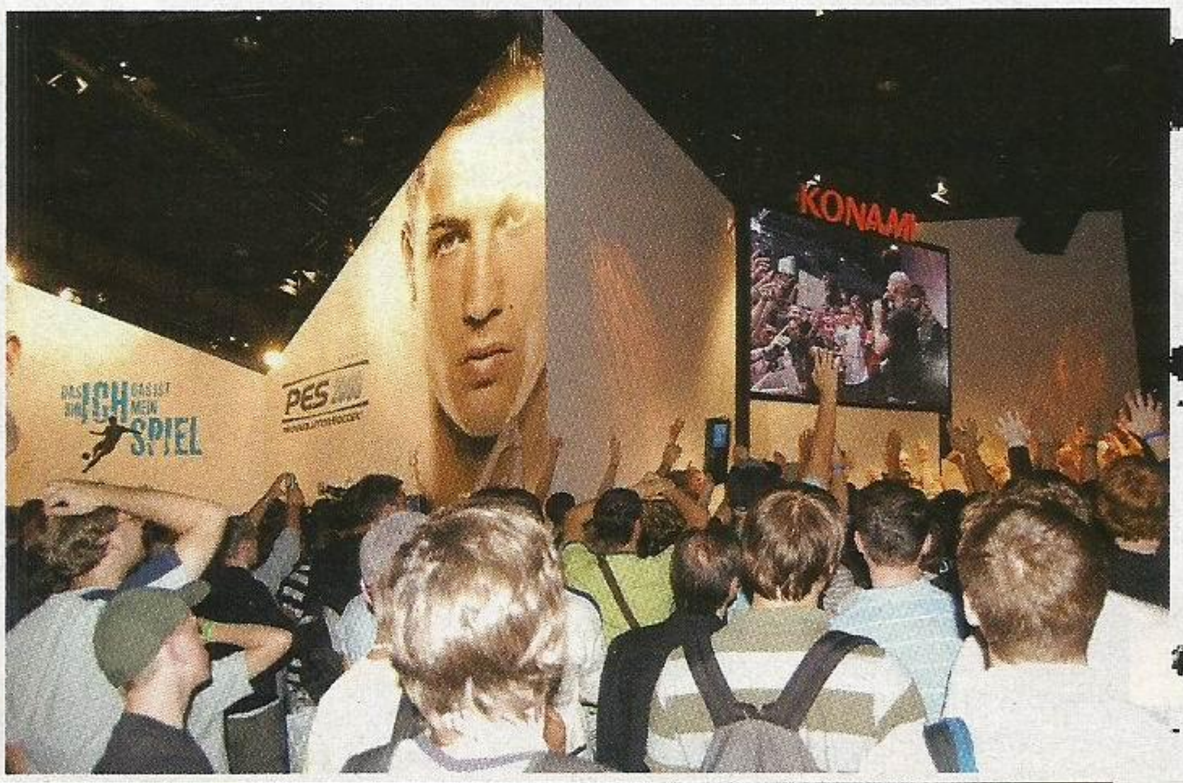
Pozostałe dwie hale, to dla prasy najważniejszy punkt wycieczki. Prawie na spokojnie, a więc niemal tak, jak pragnęły tego osoby, które przygotowały zmianę formuły E3, dało się obejrzeć najnowsze projekty, porozmawiać z producentami, dystrybutorami i wydawcami. Polskie firmy również bardzo poważnie podeszły do tematu, bo odpowiednio wcześniej dosłownie zasypały nas mailami, dogadując terminy pokazów, dzięki czemu na spokojnie zobaczyliśmy Fallout 3, Little Big Planet, Burnout Paradise i porozmawialiśmy z Hiroyuki Kobayashim z Capcomu o przyszłości slasherów oraz z Kazunori Yamauchim o niemal pewnym braku zniszczeń w Gran Turismo 5.

Niestety, bardzo dużo firm chciało się pokazać, a nie każdy miał pięć minut wolnego, żeby wyjść z jednej prezentacji, przebiec przez dwie hale, by zdążyć na wywiad, więc w pewnym momencie powstał chaos i każdy próbował się wkręcić wszędzie nawet, jeśli nie miał zaproszenia. Nam udało się skorzystać z okazji i pogratulować Ninie Kristensen Heavenly Sword (omal się nie zadławiła ciastkiem ze zdziwienia, gdy młody człowiek z Polski podszedł do niej i powiedział, że właśnie sobie przechodzi jej grę na Hell Mode, o którym wie kilka osób na świecie i oczywiście wszyscy czytelnicy enplusa).

Byliśmy na wystawie trzy dni, pograliśmy w Rock Banda, robiliśmy zdjęcia z Kojimą, zaraziliśmy się zajawką twórców Halo 3 i Halo Wars. No i w przeciwieństwie do E3 zobaczyliśmy nieco nowości i nawet jeśli nie mogliśmy własnoręcznie ich sprawdzić w akcji, to właśnie głównie o nich jest ta relacja. O większości gier zapowiedzianych na 2008 rok będziemy pisać w kolejnych numerach, spokojna głowa – skupiliśmy się na tym, co naprawdę nas podgrzało. Nie na konferencjach (zresztą tylko Sony się na takową zdecydowało) i nie na tym, że Nintendo cały czas promuje swoją konsolę pokazując ludziom głównie Wii Sports i przez chwilę Wii Fit. ■■ **Mielu**

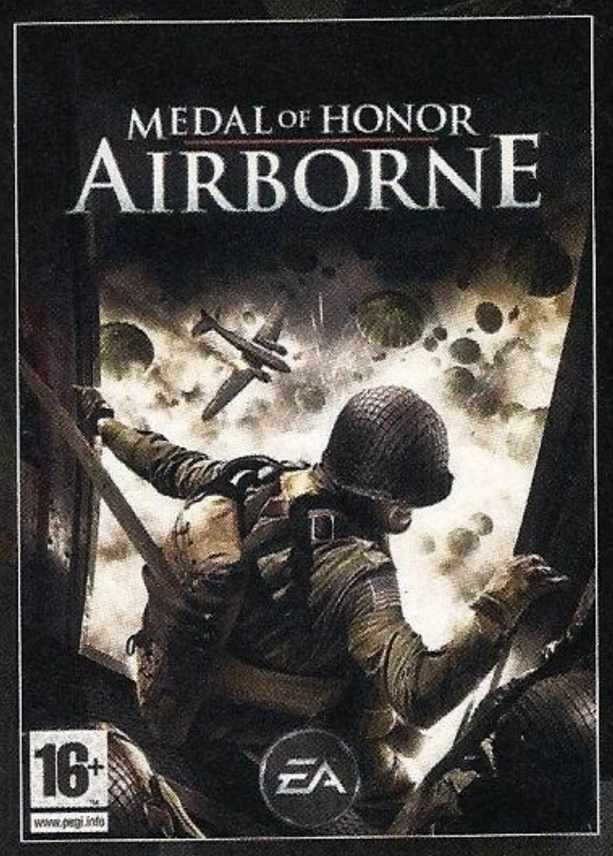
■ Część najważniejszych (z naszego punktu widzenia) gier była prezentowana właśnie w takich mikroboksach, a na prezentacje trzeba było zapisywać się nierzadko miesiąc wcześniej. Fallout 3 będzie wielki.





DOSKONAŁA ZABAWKA
LITTLE BIG PLANET (PS3)
Zbyt częste używanie słów „doskonała" i „niesamowita" sprawia, że tracą one swoją siłę, ale nie sposób inaczej mówić o Little Big Planet. Zmiana wyglądu bohatera, przyklejanie mu trzech oczu i ubieranie w różowe spódniczki, jest równie zabawne, jak tworzenie całego poziomu. Można odjechać kamerą, by widoczna była cała plansza i dopiero wtedy zacząć projektowanie. Zmiana tła, stworzenie klocka o wybranym kształcie, obrócenie go, skasowanie kawałka, to wszystko jest kwestią wciśnięcia jednego przycisku. Sterowanie w ogóle jest bardzo proste, wielkość klocków i kąt, pod jakim będą leżeć, ustala się ruchami gałek analogowych. Banał, a do tego zabawny. Da się też po swojemu łączyć różne klocki i na przykład stworzyć prosty samochód, a później użyć narzędzia wprawiającego w ruch koła. W ten sposób można zrobić z gry wyścigówkę i bawić się ze znajomymi, kto najszybciej przejedzie poziom. Albo spróbować stworzyć własną odmianę Incredible Machine. Wszystko śliczne, na telewizorze HD gra wygląda po prostu przepięknie. Wspaniała sprawa, bardzo chcemy natychmiast w to zagrać.

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™



BOHATEROWIE SPADAJĄ Z NIEBA.

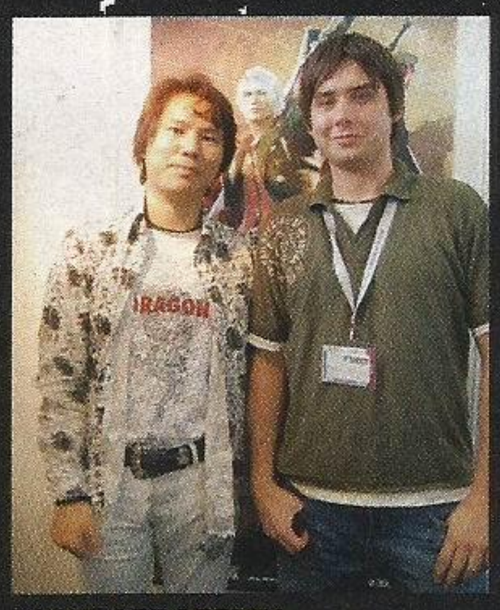
Nasza wojna zaczyna się tutaj.
Piekło pod nami nas rozdzieli.
W tym chaosie każdy z nas dokonuje wyboru.
Dzwonnica kościelnej wieży?
Dach wartowni?
A może środek obozu wroga?
Decydujemy o własnym losie.
Liczy się pierwszy krok.

www.polska.ea.com/moh

Premiera:
Xbox 360 – 14 września 2007
PlayStation 3 – 16 listopada 2007

16+ www.pegi.info | PC DVD ROM | EA mobile | XBOX 360 LIVE | PLAYSTATION 3 | EA

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i Medal of Honor Airborne są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Medal of Honor jest znakiem towarowym i/lub zarejestrowanym znakiem towarowym Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach dla gier komputerowych i gier video. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga „PlayStation", „PLAYSTATION" i rodziny produktów „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Pozostałe znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.



PSEUDOPROFESKA
DZIENNIKARZE SZTURMUJĄCY KOBAYASHIEGIO I KOJIMĘ
Kiedyś, przy okazji wywiadu z Seabassem, Banan podkreślał, że nic tak nie kompromituje dziennikarza (i wkurza innych), jak zapytanie producenta o bzdurę. Jako, że na GC nikt nie ma na nic czasu, wywiady w cztery oczy są niemożliwe i nie uniknęliśmy spotkania z takimi właśnie lamusami. Kobayashi usłyszał prośbę o opisanie w kilku słowach postaci Nero w DMC4 przez co ledwo udało mi się spytać jaką widzi drogę rozwoju serii. Powiedział, że REsident zmienił się po dziesięciu latach, a Devil ma dopiero sześć, więc nikt w Capcom o tym nie myśli. Raczył też wyśmiać Heavenly Sword i God of War mówiąc, że to nie są slashery i żeby nie próbować stawiać ich obok przygód Dantego.
Yamauchi tłumaczył różnice między GT4 a GT5 Prologue, przez co Gul nie zdążył dowiedzieć się, jakie bryczki milioner Kazunori ma w garażu. Ja słuchałem pytań o muzykę i online w MGS4, więc nie dostałem szansy, by spytać o nowych bossów. Wiecie, cała prezentacja była im poświęcona i nawet przyleciała z Japonii jedna z aktorek, a ludzie to kompletnie olali. Kojima musiał być zawiedziony nie mniej niż ja. Na szczęście udało mi się zagadać tłumacza, który strasznie się podniecił, że ktoś raczył zapytać o bossów, ale zdradził tylko tyle, że to nie jest forma droczenia się z fanami, ani prosty ukłon w ich stronę.

WIKING? NIE ZNAM...
Zobaczyć Battle for Asgard na tegorocznym GC było niezwykle trudno. Przy stoisku SEGA nikt nic nie wiedział, nikt nam wcześniej nie dał znać, że w ogóle będzie pokaz, bo tylko nieliczni mieli pojęcie o tej grze. Zresztą zapowiedziano ją dopiero właśnie na GC, więc trudno się dziwić. W każdym razie nam jakoś się udało i jesteśmy zachwyceni. To będzie bardzo dobra gra.

■ DEVELOPER: CREATIVE ASSEMBLY ■ WYDAWCA: SEGA ■ TERMIN: 2008 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Nie tylko Kratos

Skarin wybrany został przez bogów, by powstrzymać armię nieumarłych prowadzoną przez boginię Hel, pragnącą sprowadzić na Ziemię Ragnarok, czyli po naszemu Apokalipsę. Problem w tym, że bohatera trawi wewnętrzny konflikt, przestaje ufać tym, w których wierzy. A jeśli zabójczo niebezpieczny koleżka władający niezwykłymi mocami, od dziecka szkolony w sztuce wojennej, nagle zaczyna czuć się wykorzystywany, to należy czym prędzej zejść mu z drogi.

To, że na robieniu trudnych, krwawych rzeźni Creative Assembly się znają, wiemy doskonale, bo zagrywaliśmy się w ich poprzednią grę Spartan: Total Warrior. Podział ataków na szybkie i słabe oraz potężne, ale wymagające czasu, by je wyprowadzić, nie jest niczym nowym, zupełnie jak łączenie ciosów w combosy. Tak samo było w God of War, ale Viking nie jest po prostu zrzynką z dzieła Davida Jaffe. Skarin nie tylko efektownie zabija, ale też gromadzi armię fanatyków, gotowych za nim w ogień piekielny. Swoimi ludźmi trzeba dowodzić, kierować ich na odpowiednio silne przeciwnika, samemu zajmując się bossami, albo szamanami wskrzeszającymi uparcie już raz pokonanych wrogów. Taka postawa bardzo pozytywnie wpływa na morale walczących, więc stojący najbliżej bohatera nie chcą być gorsi i od razu zaczynają lepiej walczyć.

Podobnie jak Kratos, Skarin włada piorunami, ale zna też lepsze sztuczki. Może wezwać smoka, który nadlatując z niebios spali oddechem sporą grupę przeciwników, a jak się postara i wypełni dodatkowe questy, to w nagrodę dostanie dostęp do różnych machin wojennych w rodzaju katapulty, więc dobrze by było, żeby Hel dobrze wyposażyła swoją armię, by umrzeć z godnością. ■■

WET

Miss zakrwawionej katany

Autorzy gry dobrze wiedzieli, co robią, gdy nadawali swojemu projektowi taki, a nie inny tytuł, bo bardzo łatwo przyciąga uwagę facetów. To samo dotyczy imienia seksownej Rubi (prawie, jak „ruby", co oznacza bardzo gorącą, podniecającą laskę). Nie zrobili też głupstwa, jak twórcy Metroida i nie zabrali się za fpsa – wdzięki bohaterki pokaże kamera umieszczona za jej plecami.

Dziewczyna jest najemnikiem, można ją wynająć do ochrony VIPów albo zlikwidowania kilku niewygodnych świadków, ale jeśli spróbować namówić ją na kolację ze śniadaniem, to pokroi kataną niczym Uma Thurman w słynnej czarno-białej scenie z Kill Bill. Wtedy pod ostrzem miecza padło osiemdziesięciu ośmiu twardzieli, teraz Rubi pokaże, że więcej zabija dla rozgrzewki. Obowiązkowo w efektowny sposób, na przykład przecinając ofiarę mieczem, następnie wskakując jej na klatkę piersiową, wypłacając kopniaka w twarz i kończąc akcję cięciem w krocze. W pokazywaniu tak widowiskowych akcji z pomocą przyjdzie system oddzielnego animowania górnych i dolnych części ciała. Czy to wchodząc na drabinę, czy prześlizgując się nad przeszkodami, dziewczyna cały czas jest gotowa do zadania ciosu lub oddaniu strzału, bo jak na fachowca przystało, potrafi posługiwać się również bronią palną. Jest też niezłą akrobatką, ale jako, że gra jest ukończona dopiero w dziesięciu procentach, ciężko mówić o szczegółach. Na pewno producent skseruje pomysły z Prince of Persia (bieganie po ścianach) i Stranglehold (być może zjazd na stojąco po poręczach, na pewno spowalnianie czasu). Niech jeszcze dorzucą, jak obiecują, muzykę z filmów Tarantino i powinno być nieźle. ■■

BRZYDKIE KACZĄTKO
CALL OF DUTY 4 (X360, PS3)
Prezentacja Call of Duty 4 w rozsypującym się budynku z odrapanymi ścianami, stanowiącym jedną z nielicznych pozostałości po dawnym lotnisku? Broniący dostępu ochroniarze przebrani za żołnierzy? Darmowe drinki, odziane w krótkie minióweczki hostessy i kilkanaście stanowisk do gry samemu lub w multi na każdej platformie? To nic przy opcji zobaczenia poziomu, którego nikt nie powinien widzieć. Zanim kręcący się po budynku ochroniarze zauważyli, że biegam po bagnach, a nie po statku, minęło kilka minut. Wystarczyło żebym się dowiedział, czemu nikt nie powinien go oglądać – wyglądało to strasznie słabo. Rozlazłe tekstury, przenikanie przez obiekty, szarobure kolory. Przestraszyłem się. W końcu ktoś mnie zauważył, strasznie mi nawrzucał po niemiecku, po czym kazał zmienić poziom. Zobaczenie nieukończonej wersji gry jest jak ujrzenie Britney Spears bez makijażu. Ugh...

■ DEVELOPER: ARTIFICIAL MIND ■ WYDAWCA: SIERRA ■ TERMIN: 2008 ■ KONSOLA: XBOX360, PS3

FULL OFERTA WWW I TEL

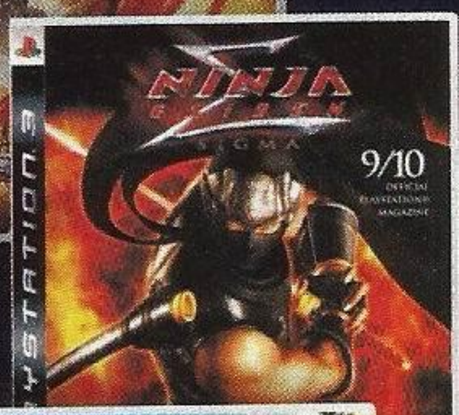
NOWY SKLEP! WWW.MADGAMES.PL

XBOX 360 1379,-

PS3 2149,-

WII 1029,-

CZAS ZMIENIĆ MUNDUR



MAD GAMES

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

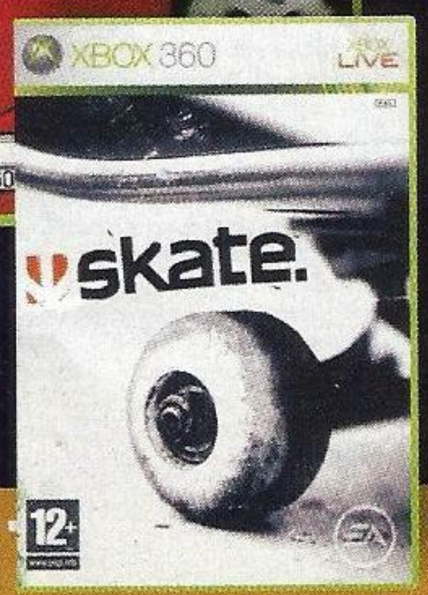
KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA

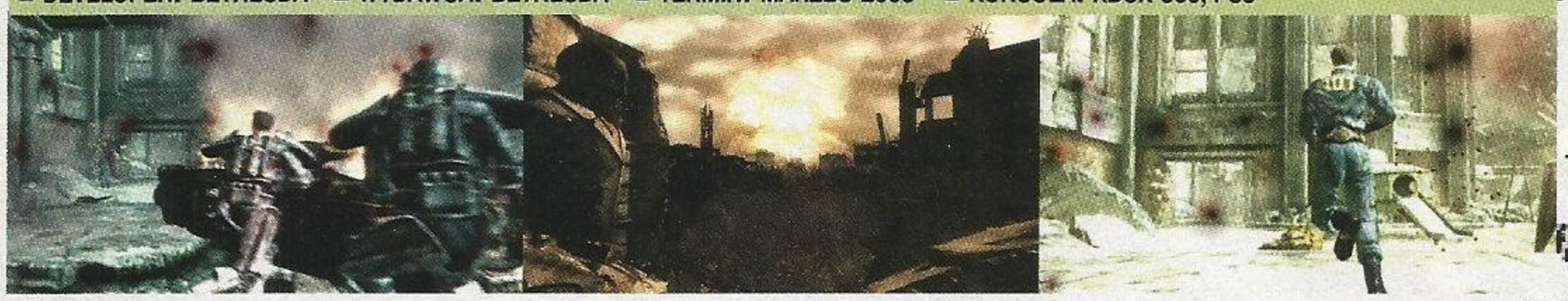
TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

SKLEP CZYNNY PON. PT. 11-19 SOB. 10-14



ADAM SŁODOWY: Składanie z kilku jednakowych popsutych karabinów jednego. W ten sposób poprawia się celność, zmniejsza rozrzut. Niestety z czasem broń się psuje i trzeba ją próbować naprawić albo zastąpić inną. Na razie ten patent prowadzi w rankingu fajnych pomysłów w nowym Falloucie. Gdy zobaczę w końcu, jak wygląda opcja leczenia bohatera, to może zmienię zdanie.

■ DEVELOPER: BETHESDA ■ WYDAWCA: BETHESDA ■ TERMIN: MARZEC 2008 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3



FALLOUT 3

Mass Effect już nie jest taki fajny

Ale wystarczy do czasu premiery trzeciej części jednego z najlepszych w historii pecetowych erpegów. Grę robi Bethesda, czyli kolesie od Obliviona, którego silnik napędza też Fallouta 3. Na razie oznacza to tylko tyle, że twarze napotkanych postaci wyglądają świetnie, ale animacja tak chrupie, że bolą oczy. Mają czas, zdążą to poprawić.

Bohater opuszcza schron, z którego nikt jeszcze nie wyszedł. Ani od bardzo dawna do niego nie wszedł, o czym świadczą tabliczki pozostawione przez nieszczęśników, którzy pozostali za zewnątrz. Są na nich wypisane prośby o wpuszczenie i kilka niecenzuralnych słów skierowanych pod adresem mieszkańców Vault 101, którzy nie zgodzili się otworzyć włazu. Klimat jest zachowany, fani poprzednich części nie będą zawiedzeni, choć może ich martwić fakt, że grze blisko do fpsa. Strzelania jest sporo i nawet opcja zatrzymania czasu, by na spokojnie wybrać miejsce na ciele przeciwnika, w które bohater będzie starał się trafić, niespecjalnie spowalnia walkę. Przeciwnicy to zmutowane mrówki albo napromieniowani ludzie, którym udało się trochę zbytnio urosnąć. Na nich doskonale sprawdza się wyrzutnia małych atomówek. Wygląda jak zwykły granatnik, ale wybuch wywołuje falę uderzeniową i chyba niezbyt dobrym pomysłem jest próba wykonania rocket-jumpa. Niezłym patentem, choć wykorzystanym już choćby w Bioshocku, jest opcja hackowania komputerów i przejmowania kontroli nad robotami-strażnikami. Włamywanie się do kompów jest proste – trzeba wydedukować hasło z kilku dostępnych słów. Wybiera się jedno i otrzymuje informację zwrotną na temat ilości liter, które występują zarówno w tym słowie, jak i w haśle. Po kilku próbach hackowanie powinno zakończyć się sukcesem. Prezentujący grę koleżka przejął kontrolę nad robotem sprawdzającym bilety w metrze. Na jego wezwanie nie zareagowali dwaj mutanci, za co dostali wiązką lasera w głowy, które eksplodowały na setki kawałeczków w fontannie krwi. Od samego początku będzie można pójść wszędzie, co nie znaczy, że się przetrwa – wejście do miasta może szybko skończyć się źle dla bohatera, jeśli nie natknie się na ludzi gotowych mu pomóc. To znaczy wykorzystać do walki z mutantami.

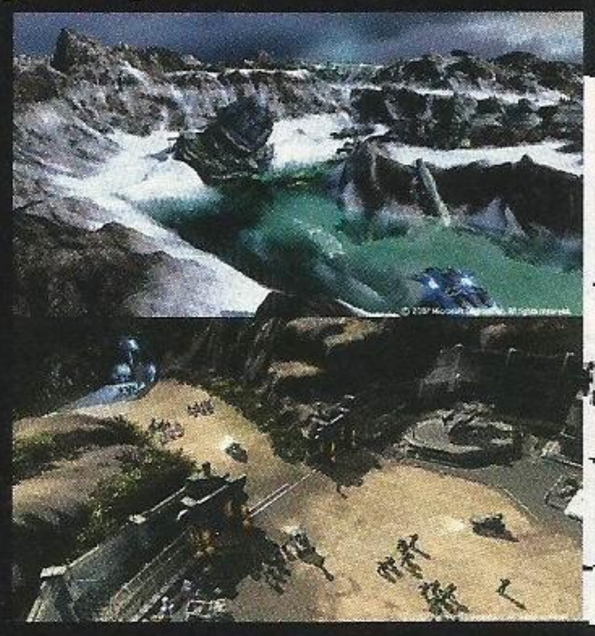
Jestem pod wielkim wrażeniem tego, co zobaczyłem. Każdego questa można spróbować przerwać w dowolnym momencie, jak na przykład akcję z wysadzeniem wioski wybudowanej wokół niewypału atomowego. Zamiast umieszczać ładunek wybuchowy przy bombie, można iść do lokalnego szeryfa i powiadomić o zagrożeniu. Albo olać go i wysłać mieszkańców do lepszego świata blokując sobie w ten sposób inne questy dostępne w owej wsi. Wygląda na to, że Fallouta naprawdę da się przejść na kilka sposobów, co zamierzam zrobić, chociaż muszę czekać aż do marca. ■■

HALO WARS

Zakończyć walkę? Nigdy w życiu

To nie tak, że Microsoft nagle zapragnął rtsa w świecie Halo i zlecił prace twórcom niezwykle popularnej na pecetach serii Age of Empires. Ensemble Studios najpierw pół roku wymyślali system, opracowywali od podstaw sterowanie z myślą o konsolach, tak by w końcu dało się na nich grać bez zgrzytów w strategie czasu rzeczywistego, a dopiero później wpadli na pomysł, by zwrócić się do Bungie. Słusznie, no bo jak inaczej przyciągnąć do rtsów konsolowców? Gearsy przecież dopiero co się urodziły.

Akcja toczy się wiele lat przed wydarzeniami z pierwszego Halo, ale zarówno Scorpiony, jak i Warthogi są obecne (tak, ciągle można nimi przejeżdżać jednostki przeciwników). Ich produkcja jest bardzo łatwa, wystarczy najechać kursorem (rusza się nim analogiem) na fabrykę i otworzyć małe menu – wyświetlone są możliwe do wyprodukowania pojazdy. Teraz wychylając gałkę w odpowiednim kierunku zaznacza się maszynę, którą chce się wyprodukować i to tyle. Proste, ale nie aż tak, jak zarządzanie jednostkami w czasie walki. Żeby zaznaczyć kilka oddziałów przytrzymuje się jeden przycisk i przesuwa po ekranie kursorem. Tak zwane „malowanie" sprawdza się bardzo dobrze, a jak ktoś szybko potrzebuje zaznaczyć wszystkie jednostki, by rzucić się na wielkiego Scaraba, musi klepnąć dwa razy RB lub LB (nie wiadomo, jeszcze coś się może w tej kwestii zmienić). Dzięki krzyżakowi można szybko przeskakiwać pomiędzy bazą a polem walki i chociaż nie mogliśmy sami pograć, wydaje nam się, że ten system jest banalnie prosty w obsłudze. Oczywiście klimat Halo jest zachowany, wiadomo, jakiej muzyki można się spodziewać, zadbano nawet o takie szczegóły, jak zachowanie różnych pojazdów – nie każdy jest w stanie przejechać, czy przeskoczyć przez mały kanion.



Znając dokonania Ensemble Studios i wiedząc z jak potężną firmą współpracują (Bungie) nie mamy podstaw nie wierzyć, że z Halo Wars wyjdzie coś innego, niż hit. ■■

■ DEVELOPER: ENSEMBLE STUDIOS ■ WYDAWCA: MICROSOFT ■ TERMIN: 2008 ■ KONSOLA: XBOX 360

DLACZEGO NIE MOGĘ POGRAĆ?
NIGHTS: JOURNEY INTO DREAMS (Wii)
Widziałem kontynuację Nights, obejrzałem cały poziom razem z „walką" z bossem. Straciłem na to kilkanaście minut, ale nie mogłem choćby przez sekundę zagrać, bo koleżka prezentujący grę (stał metr obok) nie pozwalał, za to chętnie pozował do zdjęć (co widać). Ale czegoś się dowiedziałem. Można byłoby w to grać na padzie. Machanie wiilotem nie przynosi żadnych rezultatów. Lata się w kółko, trzymając analoga wychylonego w jednym kierunku, ewentualnie podlatuje wyżej, albo opada i zbiera jakieś świecidełka oraz klucze. Animacja jest płynna, całość kolorowa. Nights ma w sobie coś z Sonica. Może dlatego, że autorzy gry to Sonic Team właśnie. Tylko nie jestem pewien, czy po godzinie latania w kółko zabawa nie stanie się nudna.

POBIĆ JAPOŃCZYKA
VIRTUA FIGHTER 5 (XBOX 360)
Po polskiej szkole życia stłuczenie nawet skośnookiego mistrza karate nie jest trudne, ale naklepanie jednego z członków AM2 w Virtua Fighter to Mission Impossible. A jednak, Gulash skoncentrował się i przypominając sobie wszystkie lata kombatkornerowych treningów sprał Japończyka na kwaśne jabłko na konsolach połączonych w sieci, imitujących rozgrywkę przez internet. Gość uśmiechnął się pod nosem i pogratulował, ale jego skośnoocy kumple chyba przypomnieli mu o hańbie i seppuku, bo później zrewanżował się Gulowi w pięknym stylu. Ale respekt poczuł i na drugi dzień znów chętnie stanął do walki. Zwycięskiej. Wersja na X360 wygląda bardzo dobrze, a rozgrywka sieciowa jest płynna.

SĄSIEDZI BĘDĄ ŹLI. BARDZO ŹLI.
ROCK BAND (PS3, X360, PS2)
Rock Band pokazywano w stojącym obok hal autobusie, jakim podróżują prawdziwi rockmani – w środku znalazło się miejsce dla kanapy, krzeseł, stolika, lodówki pełnej alkoholu i oczywiście telewizora, konsoli, dwóch gitar, perkusji i kilku bawiących się osób. Trafiliśmy tam pod koniec dnia, czym zaskoczyliśmy gospodarzy imprezy. Myśleli, że już nikt do nich nie przyjdzie i zaczęli popijać różne trunki. Grzecznie zagraliśmy kilka piosenek i szybko uciekliśmy, kiedy powiedziano nam, że koniec z zabawą, czas na whisky. Zdążyłem popisać się grą na gitarze i skompromitować przy perkusji. Koordynacja ruchów nogą i rękoma totalnie leży. Co mi nie pasuje? Przyciski na gitarze są za blisko w porównaniu z peesdwójkowym wiosłem, dlatego często się myliłem. No i jak trzy osoby grają, a jedna się wydziera. ciężko złapać rytm. Ale impreza była przednia, a w bębny można walić z całej siły. To będzie redakcyjna party game przyszłego roku!

SKOK NA GŁÓWKĘ
CONDEMNED 2: BLOODSHOT (X360, PS3)
Nie ma to jak spaść z kilku metrów przeciwnikowi na głowę i złapać go za szyję, dusząc, skręcając mu kark albo rozbijając mu głowę o ścianę, czy stojący w pobliżu telewizor.
Z psami jest trochę trudniej, próbują gryźć, więc bohater broni się nie pozwalając zacisnąć się zabójczym szczękom. Może, bo ma parę w łapach – jednym ciosem powala psiaka. Walczy obiema rękami, ale preferuje rozbijanie głów prętami, telewizorami, gazrurkami. Byle brutalniej, byle bolało.
Condemned 2: Bloodshot zapowiada się na godną kontynuację jednej z najstraszniejszych gier fpp. Naturalnie powróci zabawa w badanie śladów na miejscu zbrodni i mroczny klimat.

POLSKA WERSJA PL DUBBING

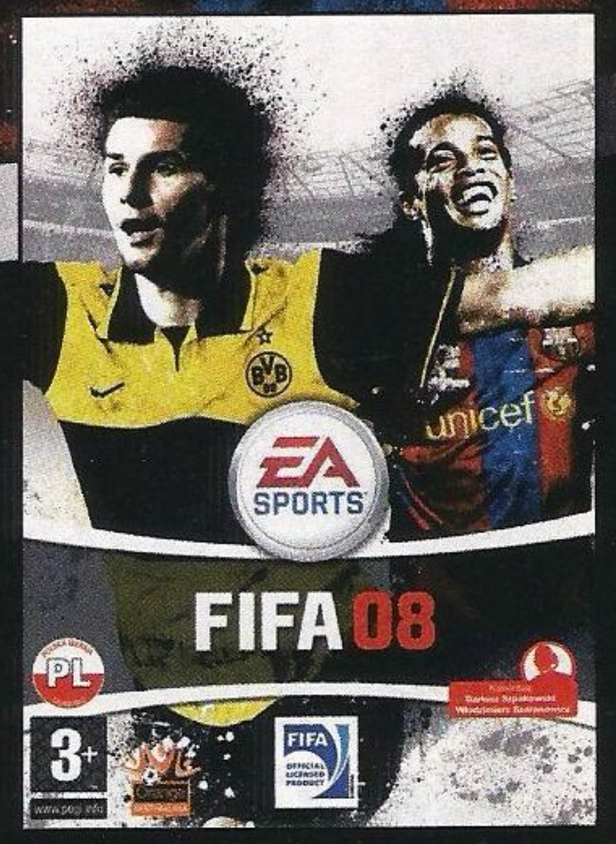
gra w polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation 2 i po raz pierwszy na Xbox 360

piłkarskie emocje dzięki komentarzom Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza

Orange EKSTRAKLASA

kluby Orange Ekstraklasy

Komentują:
Dariusz Szpakowski
Włodzimierz Szaranowicz



CZY POTRAFISZ UTRZYMAĆ PIŁKĘ, GDY OBROŃCY ZACIEKLE ATAKUJĄ CIĘ ZE WSZYSTKICH STRON? CZY POTRAFISZ DRYBLOWAĆ, PODAWAĆ, WYJŚĆ NA POZYCJĘ DO STRZAŁU? CZY POTRAFISZ PODKRĘCIĆ PIŁKĘ I POSŁAĆ JĄ PROSTO W OKIENKO? CZY POTRAFISZ ZDOMINOWAĆ SWOICH PRZECIWNIKÓW I OKRYĆ SIĘ CHWAŁĄ?

EBI SMOLAREK TO POTRAFI!

BĄDŹ JAK EBI. BĄDŹ JAK INNE ŚWIATOWE GWIAZDY PIŁKI NOŻNEJ. POKAŻ CO POTRAFISZ!

ZAGRASZ W FIFA 08?

FIFA08.EA.COM
ZAGRASZWFIFA08.PL

3+ www.pegi.info

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS

XBOX 360 LIVE

PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP

Wii

NINTENDO DS

PC DVD

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS i logo EA są znakami firmowymi bądź zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny licencjonowany produkt FIFA. FIFA Brand OLP logo © jest chronionym prawem autorskim znakiem firmowym FIFA. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane na licencji Electronic Arts Inc. Premier League logo © The Football Association Premier League Limited 1996. Logo Premier League jest znakiem firmowym Football Association Premier League Limited i Premier League Club. Loga są chronionymi prawem autorskim i zarejestrowanymi znakami firmowymi odpowiednich Klubów. Mogą być używane wyłącznie za zgodą ich odpowiednich właścicieli. Wyprodukowano na licencji Football Association Premier League Limited. Licencja przyznana Electronic Arts przez Football Association Premier League Limited nie zakłada ani nie ma na celu łączenia wizerunku lub poparcia przez któregokolwiek z graczy tego produktu. "PlayStation", "PLAYSTATION", logo "PS" Family i "PSP" są zastrzeżonymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami firmowymi grupy Microsoft. NINTENDO DS, Wii i logo THE Wii są znakami firmowymi NINTENDO. Wszelkie inne znaki firmowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

Właśnie tego można było spodziewać się po nowym Burnoucie. Stałe sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę, piękne modele samochodów ulegające widowiskowym zniszczeniom, spory ruch na ulicach. Po krótkiej sesji z grą jestem pewien, że Criterioni znów dostarczą hit. I jeszcze bardziej czekam na zapowiedź Black 2.

Nie pokazano trybu Crash – nadal ma status Ściśle Tajne, ale wygląda na to, że to kłopotliwy temat. Wszystkiemu winne jest miasto, po którym, jak w NFSie, jeździ się do woli bez celu i dopiero dojeżdżając na wyznaczoną ulicę można myśleć o wzięciu udziału w wyścigu. Jak zapewniali mnie pracownicy Criterion, żeby przejechać z jednego końca metropolii na drugi trzeba będzie przez siedem minut gnać na pełnym gazie. Mijając naturalnie inne samochody i to jest właśnie problem. Są one cały czas w ruchu i nie ma opcji, żeby dwa razy trafić na taką samą ich kombinację w danym miejscu. Wprowadza to zbyt duży element przypadkowości i uniemożliwia uczciwą powtórkę Crasha. Rozwiązanie mogłoby polegać na automatycznym przesuwaniu pojazdów, by za każdym razem, gdy gracz ustawi się do rozwałki, jechały tak samo, jak wcześniej.

Co rodzi problem, bo co się stanie, jeśli między nimi znajdzie się inny gracz? W sumie aż osiem osób może jednocześnie bawić się w tym samym mieście online. Gdyby więc samochody automatycznie były przesuwane, któryś mógłby nagle zniknąć albo pojawić się tuż obok auta innego gracza. Co zresztą przyuważyłem na pokazie. Gdy ktoś dołącza do zabawy, miasta z dwóch konsol nakładają się, a ruch jest synchronizowany. Widoczne są przeskoki samochodów, nagle pojawiają się one gdzieś zupełnie indziej, znikają z pola widzenia.

Temat do rozważań na pewno ciekawy, ale najważniejsza jest zabawa i rozbijanie samochodów. Otwarte miasto pozwala na odnalezienie wielu skrótów, które później można wykorzystać w trakcie wyścigu. Co ciekawe, ze ścigania w każdej chwili można zrezygnować. Wystarczy zjechać na pobocze i chwilę poczekać. Fajne, ale lepiej, żeby takie zachowanie było karane podczas wyścigów rankingowych. O ile takowe będą oczywiście.

UŚMIECH PROSZĘ!
Dzięki PlayStation EYE można szybko trafić na pierwszą stronę gazet. Po wyjątkowo widowiskowym rozwaleniu auta pojawia się opcja zrobienia zdjęcia i po chwili wyświetla się gazeta informująca o szaleńcach grasujących po mieście. Te fotki mają trafić później na serwer Criterion. Kto wie, może już dziś da się tam znaleźć pewnego nerda z Polski?

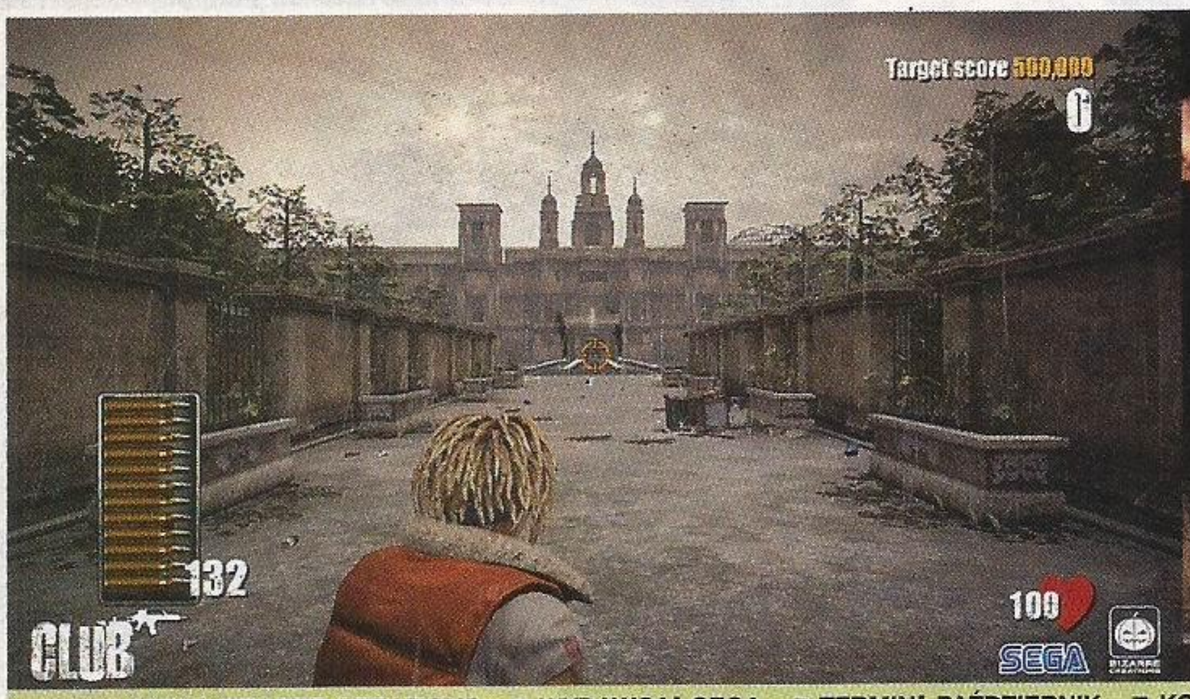
■ DEVELOPER: CRITERION ■ WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS ■ TERMIN: STYCZEŃ 2008 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3

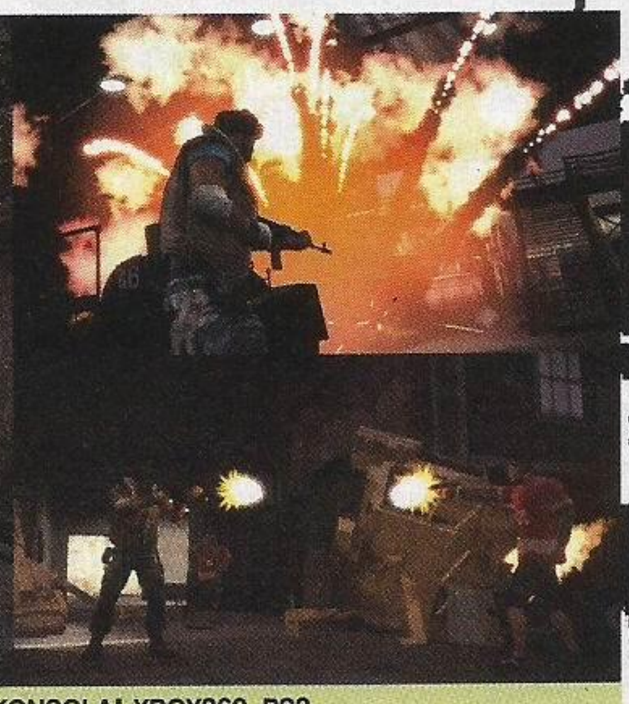
BURNOUT PARADISE

Już dziś ultrapłynny

Miasto jest na tyle duże, że zmieszczono w nim i nadbrzeżną okolicę, teren gęsto zabudowany, przedmieścia gdzieś w górskiej okolicy. Różnorodność tras z poprzednich części zostanie zachowana. Traffic Attack na szczęście nie powraca i przywalenie w jadący w tym samym kierunku samochód kończy się kraksą. Blachy się gniotą, furka łamie jak zapałka, szkło pryska we wszystkie strony... Sam miód.

Czerpałem przyjemność ze zwiedzania, podziwiania detali otoczenia i rozwalania przejeżdżających aut, nawet przez chwilę nie myśląc, że mi się to nudzi i przydałoby się wziąć udział w jakimś wyścigu. Tylko dziwnie się poczułem, gdy zamiast spustem próbowałem przyspieszać dusząc X, a jeden z producentów widząc, że stoję w miejscu powiedział: „Człowieku! Mamy nową generację, a Ty grasz po staremu? Co jest z Tobą?" Było mi wstyd. ■■





■ DEVELOPER: BIZARRE CREATIONS ■ WYDAWCA: SEGA ■ TERMIN: PAŹDZIERNIK ■ KONSOLA: XBOX360, PS3

THE CLUB

Pierwsza zasada Klubu: „Nie wolno mówić o Klubie"

Jaki jest dobry sposób, żeby zachęcić kogoś do przechodzenia jednego poziomu w kółko kilkanaście razy? Podzielić go na kilka mniejszych kawałków i wprowadzić punktację za combosy, ilość headshotów i temu podobne akcje. Przeciwnicy za każdym razem rozmieszczeni są w tych samych miejscach. Bohater biegnie (trochę to przypomina Gearsy, kamera się trzęsie prawie, jak w grze Epic), shotgunem zdejmuje wroga, od razu zmienia broń na karabin i trafia stojącego trochę dalej nieszczęśnika. Punkty liczone są razy dwa. Kolejna szybka śmierć i mnożnik zwiększa się do trzech. Gdy za długo nikogo się nie zabije, combos się skończy i trzeba będzie nabijać go od początku, co przyniesie mniej punktów.

The Club wygląda jak gra projektowana z myślą o automatach. Mnogość kolorów i radosny klimat przypominają bardziej strzelanki na pistolet, niż poważne shootery. Po strzale w głowę, lub widowiskowej akcji (rozwalenie rakietą wieży, w której skrył się przeciwnik) męski głos podnieca się krzycząc „headshot" albo „spectacular kill", a im więcej takich akcji połączonych w długi combo, tym lepsza ocena na koniec poziomu.Wrogowie nie są specjalnie twardzi, czasem używają tarcz, ale niewiele im to pomaga. Bohater, wybierany z grupki ośmiu psycholi bardziej dbających o odjechany wygląd (dredy, długie czarne włosy, okularki, kamizelka bez rękawów, szerokie spodnie), niż o stosowanie pancerzy, używa nie tylko pistoletów, czy shotgunów. Ma też dostęp do miniaturowych cekaemów noszonych z boku, na wysokości biodra. Arcade'owy klimat wylewa się z tej gry litrami i jest to kolejne bardzo przyjemne zaskoczenie tegorocznego Games Convention. ■■

NIE UWIERZĘ, PÓKI NIE ZAGRAM
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES (PS3, X360, PS2)
KANE & LYNCH: DEAD MEN (PS3, X360)
Stara prawda wciąż aktualna. Kane & Lynch: Dead Men zapowiadało się na świetną grę, a tymczasem demko na Xboxa 360 było strasznie plastikowe, celowanie aż za łatwe, a akcja dziwnie spowolniona. Jest krwawo, są bluzgi, ale na razie bez rewelacji. Spanikowani przechodnie biegają w kółko, policjanci mają problem z trafieniem bohatera z kilku metrów.
Nie lepiej wypadło Mercenaries 2: World in Flames w wersji na X360. Zrobiłem krok, a bohater zapadł się pod ziemię i spadał donikąd przez kilka sekund. aż wylądował w miejscu, z którego ruszyłem. Wybuchy nie robią wrażenia, mury nie chciały się rozsypywać. Bohater biegał sztywno i nienaturalnie. Szybko przestało mnie dziwić, dlaczego grę pokazywano na jednym stanowisku gdzieś w kącie. I dlaczego spadła na przyszły rok. Oczywiście wierzę, że to będą dobre tytuły, po prostu popełniono błąd i pokazano ich brzydkie, wczesne wersje.

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
569,-

PSP BASIC P.
659,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
599,-

PS2 SLIM
479,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
59,-

PS3
1999,-

XBOX 360
ELITE
1749,-

NINTENDO Wii
989,-

PS3 +

2299,-

229,-

209,-

209,-

199,-

219,-

209,-

219,-

199,-

189,-

179,-

209,-

209,-

169,-

159,-

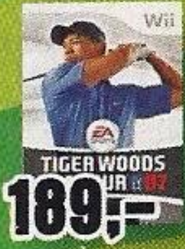
159,-

189,-

tel.

189,-

199,-



189,-

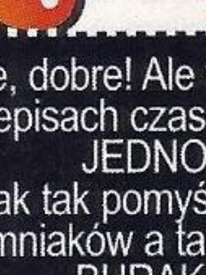
199,-

189,-

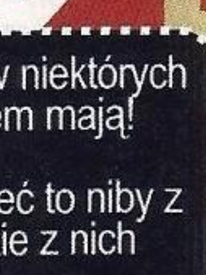
219,-

199,-

229,-



219,-



219,-

229,-

229,-

219,-

już wkrótce

Wymontujcie mnie natychmiast! Łapki mnie bolą od wskazywania

PSP i NDS

od 89,-
duży wybór gier

Nie pękaj, do twarzy Ci! I pamietaj, nie wskazujesz godzin pomiędzy 8.00 a 14.00

Słuchaj tego! Łysiejąca Kluska Śląska dzwoni z pretensja - ROBICIE SOBIE ZE MNIE JAJA?...

..He he, dobre! Ale w niektórych przepisach czasem mają! JEDNO! ..no i jak tak pomyśleć to niby z ziemniaków a takie z nich BURAKI!

..a płaczliwe jak z CEBULI, BUAHAHA! Nie wyrabiam..

..A facet odpowiada - Chcialabyś! He he, rozumiesz? TE Kluchy sa z ziemniaków i mąki, JAJ NIE MAJĄ!

WYSYŁKA W 24h

UWAGA!
ZMIANA ADRESU
JANA PAWLA II 61 lokal 244 1p.
01-031 Warszawa / czynne 10-20

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

POLUBIŁEM GOŚCIA > Bardzo dobrze, że wymyślono nowego (anty)bohatera nie sięgając po raz kolejny po marvelowską licencję. Ciekawe tylko, czy Mercer ma szansę przebić się ze świata gier do filmów, czy komiksów. Jeśli gra okaże się sukcesem powstaną jeszcze dwie kontynuacje, jako, że Prototype jest pierwszą częścią trylogii. Może za parę lat Alex będzie jednym z najbardziej rozpoznawalnych badassów na świecie?

■ DEVELOPER: RADICAL ENTERTAINMENT ■ WYDAWCA: VIVENDI ■ TERMIN: 2008 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3

PROTOTYPE

Nowy antybohater jest w mieście

Jest nie mniej wkurzony niż Hulk, robi równie wielką zadymę, a przy tym jest o wiele chłodniejszy od zielonego szaleńca. Jego twarz pozostaje nieznana, skryta pod kapturem bluzy, na którą zarzucił kamizelkę bez rękawów. Nie wygląda jak ofiara wojskowego eksperymentu, prawdziwa maszyna do zabijania gotowa rozwalić wszystko i zabić wszystkich, by zemścić się za doznane krzywdy. Ale pozory mylą.

Alex Mercer, bo tak nazywa się bohater, staje naprzeciwko armii, a więc czołgom, helikopterom, piechocie, a także mierzy się z humanoidalnymi mutantami. Straszą ogromnymi zębami i jeszcze większymi szponami, ale na Alexie nie robi to wrażenia. Sam potrafi zmienić swoją dłoń w wielką łapę, którą rozrywa ofiary na strzępy. Czasem wbija rękę w ziemię i nagle pod czołgiem wyrastają potężne kolce rozdzierające pancerz. Hulk tego nie potrafił i nie umiał też rozbić człowieka na cząsteczki, by wchłonąć je i w ten sposób zwiększyć swoją moc. Zresztą to tylko efekt uboczny, Mercer pochłania ludzi po to, żeby czegoś się nauczyć – jeśli jego ofiarą jest pilot helikoptera, Alex już po sekundzie może sam latać maszyną. Najpierw jednak musi się dostać na pokład, co oczywiście nie sprawia mu najmniejszego problemu. Ultramocne mięśnie nóg pozwalają wybić się na kilkanaście metrów, więc wystarczy, że przebiegnie się po ścianach okolicznych budynków i wybije tak wysoko, by złapać się śmigłowca.

Brzmi to trochę, jak połączenie Hulka z Mercenaries, czy Just Cause. Sprowadza się do jednego – zrobienia jak największej zadymy. Projekt jest dość świeży, więc ciężko wyrokować na podstawie krótkiej prezentacji. Akcja jest trochę chaotyczna, kamera ma momentami problem z dogonieniem poruszającego się jak parkourowiec na sterydach Mercera, ale już teraz Prototype wygląda bardzo ładnie. Dotyczy to nie tylko designu postaci, czy oszczędnych kolorów (miasto skąpane jest w promieniach zachodzącego słońca), ale przede wszystkim tekstur i animacji ruchów żołnierzy, mutantów oraz naturalnie samego Alexa. Nie powiedziano jak bardzo da się zdemolować miasto i czy seria rakiet wystrzelonych z helikoptera zmasakruje całe osiedle. Za to wiadomo, że bohater z łatwością rozwali samochody, a wybuch dużego pocisku wyrzuci w powietrze kilkunastu przechodniów oraz pojazdy znajdujące się w pobliżu.

Zapowiada się bardzo ciekawa, a przy tym brutalna gra. Mercer jest kimś, kogo o wiele łatwiej polubić niż Hulka, a poza tym to w rękach gracza pozostaje, w jaki sposób bohater się rozwinie. Na zdobycie czeka ponoć z górką dwieście różnych umiejętności, więc każdy sam stworzy wymarzoną maszynę do zabijania. Niestety, trzeba poczekać jeszcze rok, ale o Prototype na pewno nie raz napiszemy. Niewiele gier na GC zrobiło na nas takie wrażenie, jak projekt Radical Entertainment. ■■

KOMPROMITACJA
WIPEOUT HD (PS3)

Trenowałem kilka dni z betką Wipeout Pulse, ale to nie wystarczyło, żeby nie zbłaźnić się, gdy już dorwałem się do Wipeout HD. Zrzucę to na człowieka, który akurat chciał nakręcić mój przejazd. Krótko – wizualnie bez wielkich rewelacji, otoczenie dość proste, efektownych rozbłysków niewiele, wybuchy niezłe. Sterowanie trudniejsze niż na PSP. Na przykład dlatego, że można podnieść lub opuścić dziób statku. Gra nie jest bardzo szybka, a mimo to ciężko na spokojnie łyknąć zakręty. Gdy po raz trzeci z rzędu spadłem z trasy, człowiek z kamerą odszedł zażenowany. Ja również.

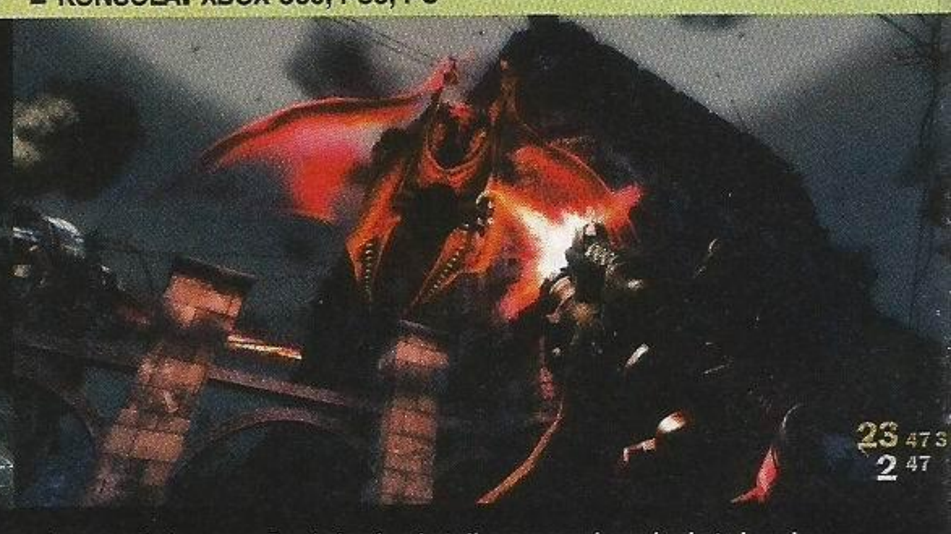
NIE OSZUKASZ KOBIETY
THE BOURNE CONSPIRACY (X360, PS3)

Chociaż byliśmy umówieni na pokaz Prototype, kobieta pilnująca wejścia do boksu Vivendi nie bardzo chciała mnie wpuścić. Może dlatego, że zaproszenie było dla Gulasha (wkręcił się dzień wcześniej), a nie dla mnie. Pokazałem kobiecie wizytówkę bossa, ale nie dała się zwieść – młody koleżka w krótkich spodenkach nie mógł być w jej mniemaniu redaktorem naczelnym. Na szczęście jakoś udało się wejść, zobaczyłem nie tylko Prototype, ale końcówkę pokazu The Bourne Conspiracy (X360, PS3). Sporo walki wręcz, dużo QTE, co przywiodło mi na myśl moje ulubione Shenmue. Świetna oprawa bez aliasingu i naturalne ruchy walczących przypadły mi do gustu. Może być niezła młócka.

THEY

Kim są „oni”?

■ DEVELOPER: METROPOLIS ■ WYDAWCA: NIEZNANY ■ TERMIN: 2009 ■ KONSOLA: XBOX 360, PS3, PC



Każdy, kto przyszedł na prezentację They, chciał się dowiedzieć o kogo chodzi. I o to właśnie chodziło autorom gry, zainspirowanych serialami Lost, czy Heroes. They ma być do nich podobny – zakręcona fabuła, mnóstwo niedopowiedzeń, tajemnica, która być może wyjaśni się pod koniec zabawy. Używają określenia mystery fps, a o tym, że potrafią zaskakiwać, przekonałem się w czasie prezentacji gry w Lipsku. Wtedy okazało się, że producentem jest warszawska firma Metropolis.

Samotny żołnierz, jako jedyny ocalały z rzezi, walczy z robotami opanowanymi przez kosmitów. W pełnej wersji obcych zobaczymy dopiero po kilku poziomach, mi pokazano ich z dwóch powodów. Żebym na własne oczy ujrzał półprzezroczyste, pomarańczowe płaszczki o falujących ciałach. Patrząc na nie z bliska widzi się świat jak przez kolorowe szkło, a na dodatek, gdy zapadnie zmrok, ich ciała oświetlają delikatnie okolicę. Gra świateł i cieni już teraz robi kolosalne wrażenie. Każdy listek kołyszącego się na wietrze drzewa rzuca na ziemię cień, który porusza się, tak jak trzeba, a znika na sekundę, gdy Słońce zakryją przepływające po niebie chmury! Silnik gry, prócz dynamicznego oświetlenia, ze spokojem przerzuca skomplikowaną fizykę świata. Co ciekawe każda miejscówka została zbudowana z dwunastu tysięcy obiektów (kilka razy więcej niż w większości innych gier), dzięki czemu możliwe stało się deformowanie otoczenia. Oczywiście nie będzie opcji zniszczenia każdej ściany, ale na pewno pojawią się drobne wskazówki, gdzie strzelić, żeby odkryć tajne przejście. Poza tym zawsze można będzie spróbować pomóc sobie w walce – silny przeciwnik celnie strzela zza kolumny? Puść w nią rakietę, a zawali się, grzebiąc zarówno robota, jak i obcego... Ano właśnie.

Robot i kosmita nim władający nie stanowią jedności. Zabijając obcego tylko trochę osłabia się maszynę, ale walczy ona dalej. A gdy najpierw zniszczy się robota, obcy odleci w poszukiwaniu kolejnego, nad którym będzie mógł zapanować. Dlatego tak ważna jest broń – drugi powód, dla którego pokazano mi przybyszów z innej planety. Każdy karabin można rozbudować, dodać mu nie tylko tłumik, czy zwiększyć pojemność magazynka, ale też dorzucić wyrzutnię rakiet, a może nawet doczepić drugą lufę. Kto wie, co da się zrobić skoro, opcja tuningu wygląda niemal jak w Forzy – jest bardzo rozbudowana, niemal każdy element broni da się wymienić, zastąpić jedną z ponad dwustu pięćdziesięciu części podniesionych z powalonych robotów. Oklaski należą się za ten pomysł – oto mamy sensowne uzasadnienie rozbudowy broni i wprowadzenia takich, a nie innych przeciwników. A my uwielbiamy przemyślane gry, z których bije szacunek dla wymagającego użytkownika.

Broń da się nie tylko przemalować, ale też ozdobić dowolną tapetą, na przykład swoją fotką. Na pecetach będzie łatwo, a jak z konsolami? Okaże się za jakiś czas, na They jeszcze długo poczekamy, ale Metropolis na pewno niedługo odwiedzimy i dowiemy się, czy praca wre. ■■

„Kto dba o pierwszą w historii, intuicyjną prawą gałkę analogową oraz realistyczne odczucia płynące z poruszania nią? Twój kciuk. Ponieważ twój kciuk je psuje."

Danny Way • Nosebone • San Vanelona

PLAYSTATION 3
w sprzedaży od 12 października

XBOX 360 LIVE
już w sprzedaży

12+
www.pegi.info

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i logo "SKATE & the Arrow design" są znakami firmowymi i/lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. "PlayStation", "PLAYSTATION" i loga rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami firmowy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie sponsorowane produkty, nazwy przedsiębiorstw, marek, loga i znaki firmowe są własnością ich odpowiednich właścicieli.

INFO
DEVELOPER: KCET
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: PAŹDZIERNIK/LISTOPAD
PLAFTORMA: PS2, PS3, X360, PC, PSP, WII, NDS

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

SERIA PRO EVOLUTION SOCCER JEST SWEGO RODZAJU EWENEMENTEM NA RYNKU GIER W OGÓLE, A SPORTOWYCH W SZCZEGÓLE. KAŻDY ZAGORZAŁY DŁUGOLETNI FAN TAK ZWANEJ „NAJLEPSZEJ PIŁECZKI ŚWIATA" WIE DOSKONALE, ŻE ZMIANY, JAKIE DOKONUJĄ SIĘ WRAZ Z KOLEJNYMI CZĘŚCIAMI, SĄ W ZASADZIE NIEZAUWAŻALNE DLA NIKOGO, KTO NIE GRAŁ W POPRZEDNIĄ ODSŁONĘ CAŁY ROK. AŻ DO UKAZANIA SIĘ TEJ WYCZEKIWANEJ NOWEJ.

Na PS2 lepszej grafiki już nie będzie, ale i tak jest miło i sympatycznie. Jak zawsze.

Konami, w przeciwieństwie do konkurencji spod znaku FIFA oraz innych serii sportowych, nigdy nie zdecydowało się na jakąś rewolucję, co sprawia, że w każdą z części gra się podobnie. Oczywiście dochodzą nowe zagrania i opcje, ale ogólnie rzecz ujmując – jeżeli wczoraj grałeś w praprzodka PES, czyli ISS, na starym szaraku, a dzisiaj przedwcześnie wparował Mikołaj z next-genem, telewizorem HD i nowym PESem, to już w pierwszym meczu doświadczysz małego deja vu, a po kilkunastu kolejnych poczujesz się jak w domu, owszem, po remoncie, ale własnym, znajomym. I nadal olbrzymim – wszystkie jego zakamarki będziesz poznawał przez rok... Aż do kolejnego PESa.

W SŁABOŚCI SIŁA?

Czy to słabość czy siła tej serii? Mam mieszane odczucia – z jednej strony ogromna zaleta, widać, że formuła jest perfekcyjna i Konami tak już dopracowało wszystkie aspekty tej gry, że ulepszanie na siłę nie jest potrzebne. Z drugiej – wydaje się, że seria nieco stanęła w miejscu, od czasu przynajmniej PES5 i sam Seabass Takatsuka nie bardzo wie, co by tu jeszcze poprawić lub zmienić. Mieliśmy swego razu taką wizję tego, jak wygląda projektowanie kolejnych gier w Konami – developerzy mają narzędzie zbliżone do tego, jakie jest dostępne na przykład w koszykówkach, gdzie za pomocą suwaków można ustalić wiele parametrów gry – ilość fauli, zbiórek, bloków, rzutów i przechwytów. Podejrzewamy, że Seabass siada z zespołem i mówi tak: – Fani narzekają, że strzały zza pola karnego są jakieś słabe i niecelne. Koji, przesuń suwak o trzy punkty w prawo i za dwa dni zdaj mi raport, jak to działa. – Tak, Takatsuka-san. – Teraz ty, Kazuhiro, przyśpiesz obrońców, żeby doganiali nawet szybszych od siebie zawodników, ale spraw, żeby byli mniej zwinni, by łatwiej się dryblowało. – Już się robi! I tak dalej i dalej. Nie wiem czemu, ale wydaje mi się to bardzo prawdopodobne. W grywalności, która bierze się z doskonale dopracowanego systemu, naprawdę niewiele można zrobić, ta gra jest po prostu za dobra, żeby można było ją akurat w tym miejscu ulepszyć mając do dyspozycji moc obliczeniową PS2. Czasami zrobią krok do przodu, czasami w bok, czasami w tył. Dla przykładu w PES5 był automatyczny side-step, w PES6 zniknął, a w PES 2008 wygląda na to, że wróci... Jasne, nieco inny, ale nadal automatyczny.

Community (więcej w ramce poniżej) to nie jedyna nowość, której nie uświadczą posiadacze nowszych konsol. Paradoks, co? Ano niestety. Druga nie jest jednak tak ekscytująca, choć może dostarczyć nieco rozrywki samotnym graczom w PESa – World Tour, czyli od dawien dawna wyczekiwany i pożądany przez graczy tryb misji do wykonania – dla przykładu: zaczyna się druga połowa, limit zmian wyczerpany, większość graczy na boisku jest w kiepskiej formie (niebieskie strzałki), a tu trzeba wygrać. Co ciekawe, tryb ten będzie można zlinkować z PSP. Nie wiem jeszcze jak to dokładnie będzie wyglądać, bo wersji na przenośną konsolę jeszcze nie widziałem, ale dobrze, że taka opcja się pojawi.

Struktura Master League jest na pierwszy rzut oka identyczna, jak dotychczas, czyli daleka od doskonałości. Osiemnaście zamiast dwudziestu zespołów w lidze, niemożność powstrzymania zespołów z drugiej, służących tylko jako zapchajdziury, od awansu do wybranej przez nas ligi (gdy np. chcemy sobie ustawić, że awansujemy do grupy z samymi zespołami z Hiszpanii), co kończy się tym, że może nam awansować Anderlecht, czy inny Helsingborg. Ale to nadal wymarzony tryb dla wszystkich, którzy oczekują, że gra będzie ich bawić nie tylko w towarzystwie znajomych. No ale ML będzie na pewno dostępne na PS2, X360, PS3. I pewnie w pozostałych wersjach też. I po raz pierwszy w dugiej historii serii pojawi się w PES 2008 polski klub – Wisła Kraków. Spodziewam się, co najmniej pokazu sztucznych ognii nad Reymonta...

KOPANIE PO KOSTKACH

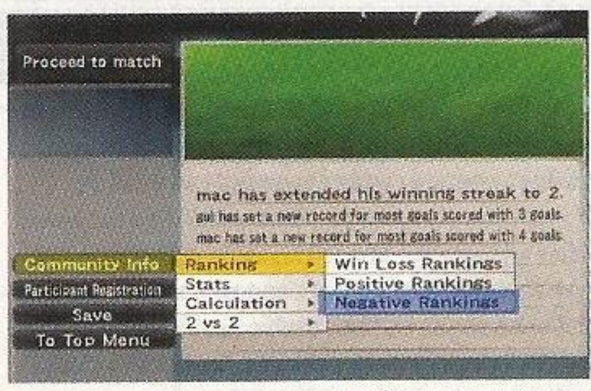
Czas zająć się tym, jakie ze wspomnianych niewielkich zmian dosięgły PESa na PS2 w kwestii samego kopania piłki po boisku. Niestety, nowy PES 2008 na PS2 nie będzie pozbawiony wad – nadal potwornie dużą rolę odgrywa siła zawodników w połączeniu z ich masą i wzrostem. Już w PES6 Makelele był przestawiany przez każdego co większego zawodnika, teraz jest moim zdaniem jeszcze gorzej – silni zawodnicy napierają jak czołgi, nie da się ich zatrzymać, a nawet jeśli, to zaraz strząsną z siebie przeciwników i ruszą dalej. Co sprawia, że bardzo ciężko gra się na przykład Hiszpanami, którzy mają wątłą linię pomocy (Cesc Fabregas, Xavi, Iniesta, Xabi Alonso – żaden nie należy do siłaczy), więc dają się skandalicznie przepychać podczas przyjmowania piłki. Na dokładkę zawodnicy wiecznie się potrącają lub wpadają na siebie. W każdym meczu przynajmniej raz obrońcy środkowi potrafią się wzajemnie posadzić na tyłkach po prostu koło siebie przebiegając, a mniejszych zderzeń jest cała masa. Najgorsze jest zaś to, że potrącony zawodnik zapomina co miał robić, co przeszkadza w graniu podań z klepki, czyli one-two. Konsolowy przeciwnik wykorzystuje to nagminnie potrącając naszych graczy, co nigdy nie jest odgwizdywane jako faul... Konami powinno coś z tym zrobić, ale chyba nie uda się to na PS2, więc trzeba będzie jakoś z tym żyć. I grać drużynami złożonymi z drwali, zwłaszcza w Master League.

Nie zabrakło jednak innych mniejszych lub większych korekt sterowania – powrócił automatyczny side-step, który tym się różni od tego, który wykonuje się w kombinacji z R2, że trwa dłużej i bardziej przydaje się do zastawiania piłki, niż mijania przeciwników. Podania na dobiegnięcie również, tradycyjnie zresztą, zostały nieco przemodelowane – naprawdę często idą na wolne pole, daleko przed adresata, zwłaszcza, gdy są grane na skrzydło i jest dużo miejsca. Z kolei blisko pola karnego przeciwnika podanie takie zmienia się w krótkie wypuszczenie piłki lub, jeżeli grane górą – w lekkie przerzucenie jej nad głowami obrońców. Co bardzo mi się spodobało, bo uważam takie zagrania za prawdziwy szczyt sztuki piłkarskiej. Strzały – najważniejsza rzecz w każdej piłce – są soczyste, szczególnie z nabiegu, co wraca nas do poziomu mniej więcej PES5 – można lutować

SOCJALIZACJA NA PS2

Nad czym siedzieli przez rok programiści z Konami? Pewnie głównie testowali, czyli grali, hehe. A na poważnie – tym razem usilnie próbowali sprawić, że wersja na Xboxa 360 będzie grywalna tak, jak jej starsza siostra na PS2. Co nie jest łatwe – Seabass swego czasu mocno narzekał na pada i nawet nosił się z zamiarem zlecenia stworzenia specjalnego kontrolera do X360, by grało się równie dobrze. Do czego nie doszło i przynajmniej ja nieco żałuję – na padzie do X360 gra mi się niezbyt wygodnie i nie dość dokładnie. Ale do tego jeszcze wrócę. Oprócz tego tworzą przecież wersje na PS3, i na Wii, i na PSP, i DSa... Nie ma się więc co dziwić, że w wersję na PS2 nie poszło zbyt wiele mocy przerobowych. Ale wystarczająco dużo, żeby obdarzyć nam czymś lepszym nawet od „memoriali". Powitajcie... Community!

Socjalne zalety (i wady) PESa są dobrze znane – nie ma nic lepszego, niż granie z kumplami. I tu z pomocą przychodzi tryb Community – każdemu z chętnych można stworzyć profil (ksywka, grupa krwi, znak zodiaku... no co?, dla Japończyków to ważne) i od tego momentu każdy jego mecz będzie zapisywany na karcie pamięci. Kumpli może być kilku, a nawet kilkunastu – można stworzyć ligę lub puchar, by wyłonić najlepszego lub po prostu grać mecze towarzyskie, ale jak najbardziej o stawkę. A potem pysznić się lub chować pod ziemię ze wstydu – kategorii, które gra sprawdza i zapamiętuje jest naprawdę mnóstwo. Nie tylko bilans zwycięstw, porażek i remisów, ale także posiadanie piłki, faule, ranking najczęściej używanych drużyn, formacji, procent strzałów w stosunku do strzelonych goli, celność podań, ilość zwycięstw i porażek z rzędu i tak dalej, i dalej. Jest tego naprawdę masa, co może nie tylko pomóc w analizie własnej gry, ale też wywołać więcej zażartych kłótni w stylu – „Fartuchu, mam większe posiadanie piłki, bronisz się tylko i grasz lamersko z kontry!" „A co, to zabronione? Sam graj z kontry i przestań tak ciąć, masz najwięcej



czerwonych kartek i fauli. I napisz do Przyjaciółki." Nie ulega wątpliwości – po raz kolejny przyjaźnie zostaną wystawione na ciężką próbę i tym razem niemal wszystko będzie można udowodnić. Gwoździ do trumny rywala nie powinno zabraknąć.

I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że tryb Community jest dostępny tylko dla posiadaczy PlayStation 2 – raczej na bank nie znajdzie się w wersji Ixboxowej czy peestrójkowej. Wielka szkoda, ale takie są profity z długoletniego rozwoju serii na wysłużonej, ale nadal niezawodnej konsoli Sony – na next-genach i handheldach gra wystartowała dopiero niedawno i w zasadzie od zera; z podstawowymi trybami, a czasami nawet bez nich – jak choćby bez edycji zawodników i klubów w pierwszej odsłonie PESa na X360.

LAMY, TRZY KÓŁKA, HIDDENY i SPÓŁKA

Ramka dla wyjadaczy, którzy niejeden pad już ze złości rozwalili, wiedzą co to jest hidden, lama oraz trzy kółka... W przypadku tego pierwszego sprawdziło się to, co w wymyślonej przeze mnie rozmowie powiedział Seabass – wpadają o wiele, wiele rzadziej ze standardowych dla PES6 pozycji, czyli z 16-20 metra po przekątnej w długi róg.. Najczęściej są niecelne lub bramkarz je wyjmuje. Czasami są blokowane. Problem jednak w tym, że zaczęły wpadać z większych odległości (nawet z ponad 30 metrów) oraz z pozycji na wprost bramy – z półkola. Geez... Lamy – wycofanie piłki z linii końcowej przed bramkę i strzał z pierwszej po długim rogu bramki – nadal funkcjonują i mają się całkiem nieźle, choć akurat konsola broni się przed nimi o wiele lepiej niż żywy gracz. A trzy kółka, czyli płaskie, mocne dośrodkowania wzdłuż bramki, są całkowicie nieprzewidywalne – w PES6 bramkarz zawsze starał się ich dosięgnąć, co powodowało, że łatwo było o dobitkę, a czasami wbijał sobie gałę do własnej bramki. Teraz raz się rzuci i złapie dośrodkowanie, a innym razem przepuści piłkę lub ją wybije przed bramkę, gdzie obrońcy całkiem nieźle radzą sobie z ekspediowaniem jej jak najdalej się da. Ale nadal zdarza się, że strzeli sobie samobója. Lamy i trzy kółka zawdzięczają swoją skuteczność próbie walki przez Konami z fatalnym wyjmowaniem przez bramkarzy strzałów w krótki róg, co było plagą PES5. Od PES6 pilnują krótkiego rogu, jak źrenicy oka odsłaniając przy okazji prawie całą bramkę, co przy osłabieniu celności strzałów w długi róg po rajdach lub dryblingach miało przynieść tak poszukiwaną przez Konami złotą proporcję. Nie do końca się to udało, jak większość graczy zapewne wie. I nadal nie jest najlepiej – bramkarze dosłownie przylegają do słupka i za nic nie chcą się ruszyć – stąd właśnie samobóje po trzech kółkach (bo często interweniują w świetle bramki) oraz łatwe strzały w długi róg, gdy przynajmniej pięć metrów bramki jest wolne. Jedynym plusem, jest to, że zwłaszcza trzy kółka nie są już tak schematyczne, jak były i bramkarz czasami wydaje się mieć przebłyski myślenia – raz nawet nieco się cofnął wzdłuż linii bramkowej i złapał spokojnie piłkę.

TYLKO NA NEXT GENACH

Z nowinek absolutnych w serii i wyłącznie next-genowych – jest symulowanie fauli w polu karnym i nie tylko; wciskając wszystkie eLki i eRki można spowodować efektowny upadek, który na szczęście w większości przypadków zaowocuje żółtą kartą dla „nurka", ale podobnież czasami sędzia się pomyli i zagwiżdże. Jeszcze się z tym nie spotkałem (na razie same „żółtka", zarówno dla mnie, jak i dla konsoli), ale na pewno będę próbował wielokrotnie karniaka wymusić. Oczywiście wyłącznie z dziennikarskiego obowiązku. Nie, naprawdę. Poza tym można sterować zarówno murem, jak i bramkarzem podczas rzutów wolnych, a nawet określić liczbę zawodników, którzy będą starali się zablokować strzał. Na razie ciężko oceniać przydatność tych rozwiązań, ale dobrze, że będą, choć co do „nurkowania" mam mieszane uczucia. Dodatkowo zawodnicy łapią się za koszulki podczas przepychania, ale nie można tego zrobić celowo, więc to raczej wyłącznie smaczek. Spójrzcie też na twarze zawodników – przy niektórych graczach normalnie szczęka opada, wyglądają jak żywi! Niestety nie wszyscy są tak dopracowani, jak na przykład Thuram, czy Henry, ale i tak należą się programistom brawa za bardzo realistyczne oddanie rysów piłkarzy.
Z ciekawostek – widać sędziów liniowych, sygnał do wykonania rzutu wolnego sygnalizuje sędzia gwizdkiem i podniesioną ręką. Nie ma przerwy, czyli „czarnego ekranu" na wykonanie szybkiego rzutu wolnego, zawodnik zatrzymuje po prostu piłkę ręką i można od razu wykonać podanie lub poczekać. Brak jest też ikonki przywileju korzyści (zresztą podobnie, jak na PS2), sędzia po prostu wykonuje gest „grać dalej" i tyle.

z dystansu po zwodach i dryblingach, a nie tylko czyhać na okazję do hiddena (o hiddenach, lamach i inszych – patrz ramka). Z kolei z klarownych sytuacji skuteczność napastników jakby wzrosła, albo też bramkarze zostali nieco osłabieni. W każdym razie, wygląda na to, że wypracowanie sobie sytuacji sam na sam jest w jakiś sposób nagradzane, nie trzeba już koniecznie mijać golkipera, żeby trafić do bramki. No i wreszcie coś zrobiono z wrzutkami – kółko rzeczywiście jest długim dośrodkowaniem, często przelatuje przez całą szerokość pola karnego, bo jest po prostu za wysokie. Ale za to pięknie do takiej wysokiej piłki skaczą napastnicy, nie z miejsca, a z rozbiegu, co wygląda naprawdę efektownie. I często trafiają. Wiem, że puryści PESowi (hi, Brat) nie lubią grania wysokimi piłkami, bo wprowadza to duży element przypadkowości, ale gdyby nie przypadek w tym sporcie, zawsze wygrywaliby Brazylijczycy ze swoją plejadą gwiazd. A z Portugalią nie mielibyśmy najmniejszych szans, a tak plecy bramkarza pomogły nam w osiągnięciu korzystnego wyniku. Co ciekawe po raz pierwszy widziałem tak „pesową" akcję w prawdziwym meczu, żeby po odbiciu od słupka i pleców bramkarza piłka wpadła do siatki. Ale już parę dni później rzeczywistość przerosła PESa – w towarzyskim meczu Argentyny z Australią, gdzie piłka po strzale Bresciano odbiła się od poprzeczki, głowy, znów poprzeczki i wreszcie pleców kompletnie zdezorientowanego bramkarza Argentyny Abbondanzieriego, by wreszcie wypaść za linię końcową o centymetry od słupka. Wow.

I jeszcze słówko o Teamvision AI, czyli zapowiadanej umiejętności uczenia się przez konsolę schematów ataków gracza – no chyba rzeczywiście działa (choć głowy na razie nie dam), bo gdy często atakowałem skrzydłem, konsola potrafiła sprowadzić tam nawet czterech zawodników do pilnowania mojego skrzydłowego i bocznego obrońcy. Broni zresztą generalnie świetnie, choć aż za bardzo pressingiem (napastnicy biegają jak szaleni za każdym, kto ma piłkę), na szczęście w ataku nadal lekko zasysa pod względem kreatywności licząc przede wszystkim na indywidualne rajdy oraz odbiór piłki natychmiast po tym, jak ją straci. Na pewno jest bardzo wymagającym rywalem na najwyższym poziomie trudności i potrafi dać niezłą szkołę przed starciami z żywymi przeciwnikami w sieci lub podczas jakiegoś PES Party.

W PESIE BEZ ZMIAN?

W grafice na PS2 w zasadzie nic się nie zmieniło, jest może kilka drobnych nowych animacji, ale generalnie wygląda identycznie, jak PES6. Ale tylko podczas meczu, bo w menusach stała się rzecz straszna. Prymitywny, przeładowany, mało intuicyjny i nieczytelny design oraz koszmarne kolory składają się na coś, co można określić tylko jednym słowem – odrażające. Mam nadzieję, że w Konami ktoś to dostrzeże i poprawi zanim gra się ukaże, albo że są to tylko placeholdery prawdziwych menusów. Za to są nowe kawałki muzyczne w menusach i nawet możliwość wybrania sobie jakiegoś ulubionego. Co nie będzie łatwe, bo są słabe i jakieś powalone. No i wreszcie pojawił się nowy komentarz, zdartych jak stara płyta Trevora Brookinga i Petera Brackleya zastąpił świeższy Jon Champion i Mark Lawrenson. Ten drugi ma tak charakterystyczny irlandzki akcent (jest byłym

obrońcą reprezentacji Irlandii), że naprawdę trzeba nieźle się wsłuchiwać, by coś zczaić. Jak nic przyda się przed wyjazdem do Dublina... Ale to, że są nowi nie zwalnia ich oczywiście z gadania głupot. A raczej – nie zwalnia programistów z odpowiedzialności za niechlujne przygotowanie skryptów linkujących wydarzenia na boisku z wypowiedziami komentatorów. Strzał z wolnego na połowie boiska trafiający w jedynego stojącego przed wykonawcą obrońcę określony został „przyzwoitą próbą"... To tak, jakby powiedzieć, że Żurawski wnosi coś do gry naszej reprezentacji – raz do roku nawet nie nabita strzelba wypali. A wracając do komentatorów – wiemy już, że PES 2008 w ogóle nie zostanie zlokalizowany na żadnej z konsol, co zestawiający z tym, że FIFA 08 jest po polsku na PS2 i, po raz pierwszy, X360 jest naprawdę poważnym ciosem dla popularności PESa między Odrą a Bugiem.

Podsumowując zapowiedź nowego PESa na PS2 trzeba sobie uświadomić, że Konami nie przygotowało jakoś specjalnie wielu nowych argumentów, które mogłyby przekonać nowych do zakupienia tej właśnie gry, a nie FIFA 08. Nadal nie wiadomo ile licencjonowanych zespołów z angielskiej Premiership znajdzie się w grze, nadal nie ma ekip z większości mniej ważnych lig europejskich i nie tylko. PES 2008 nie jest pod tym względem produktem globalnym, a zaledwie regionalnym – brak lig polskiej, czeskiej, rosyjskiej, portugalskiej, niemieckiej, szkockiej, brazylijskiej i argentyńskiej, to tylko wierzchołek góry lodowej, łatwiej powiedzieć, co w grze jest, niż wymieniać czego nie ma. Czyli na odwrót niż w FIFA 08. Co więc jest? Sporo reprezentacji, w tym z nowych bodajże Kazachstan, jest licencjonowana liga włoska, hiszpańska, francuska i holenderska (i to jedyny chyba przypadek, że coś jest w PESie, a nie ma tego w fifce), nie licencjonowana angielska oraz zbieranina kilkunastu klubów z innych zakątków świata. I pod tym względem gra nie zrobiła nawet najmniejszego kroku do przodu. Co najwyżej side-step. Ze stadionami też jest „dziwnie", można nadal grać na nieistniejącym już Highbury Arsenalu, co jest fajne ze względów nostalgicznych, szczególnie dla mnie, fana Kanonierów. Ale brak Emirates Stadium, Allianz Arena i nowego Wembley boli bardzo. Czy w PES 2012 tudzież 2013 będzie Stadion Narodowy w Warszawie? Podchwytliwe pytanie, co?

Na szczęście grywalność jak zawsze wiele rekompensuje, nie ma bardziej oddającej ducha tego sportu wirtualnej piłki nożnej na maszynach do grania. Tu naprawdę większość zagrań wygląda jak w rzeczywistości, przyjęcia na klatkę piersiową, strzały z woleja, efektowne dryblingi, potężne skwary (by supergigant.blox.pl) z dystansu, rewelacyjne parady bramkarzy w beznadziejnych wydawałoby się sytuacjach. To wszystko tu jest i jeszcze więcej. Plus nieprzewidywalność owocująca tym, że nawet po kilkuset spotkaniach nie można powiedzieć, że widziało się już wszystko. A najważniejsze są w tym wszystkim niesamowite emocje towarzyszące każdemu spotkaniu. Bezcenne.

NEXT-GEN FUTBOL

Cóż, nie powiem, że na konsolach nowej generacji jest i będzie słabo, ale jedno jest pewne – PES dopiero raczkuje, widać że programiści nie bardzo jeszcze wiedzą jak wykorzystać potencjał nowych konsol. Graficznie nie będzie źle, na pewno ładniej niż w zeszłym roku, wprawdzie wczesna beta na X360 mocno chrupała w momentach podbramkowych, ale mam pewność, że programiści to jeszcze poprawią, co pokazało demko PES 2008 dostępne na XBL. Postacie i ich animacja generalnie wyglądają bardzo solidnie, nie jest to poziom shooterów fpp, ale twarze zawodników i ich stroje moim zdaniem wyglądają lepiej niż w konkurencyjnej fifce. Choć tchną lekkim plastikiem. W animacji zawodników rozśmieszyło mnie tylko jedno – sprint powoduje wysokie unoszenie kolan i niemalże podpada pod kompetencje Ministerstwa Głupich Kroków. Ale poza tym szczegółem wszystko jest spoko. Bez opadu szczęki, ale na pewno solidnie. Więcej nie trzeba, choć chciałoby się.

Gra się bardziej, jak w PES6, niż w PES 2008 na PS2 (najwyraźniej system „suwaczków" nie został jeszcze wdrożony na next-genach, hehe), lepiej jest jednak pod względem „czucia" gry, zdecydowanie poprawiono reakcje graczy na manipulacje przy padzie. Można powiedzieć, że jest już dobrze, bo PES6 na Xboxa 360 był pod tym względem (łagodnie mówiąc) niedorobiony. Czy na PS3 będzie lepiej – o tym się dopiero przekonamy, ale nie od dziś wiadomo, że Dual jest do tej gry stworzony, zwłaszcza dzięki o wiele lepszemu „krzyżakowi", który jest niezbędny przy wykonywaniu większości bardziej zaawansowanych trików.

CZEKANIE NA GRANIE SIĘ NIE NUŻY

Jeszcze tylko kilka tygodni i powinienem wreszcie móc dorwać się do nowego PESa i grać w niego niemal codziennie aż do wyjścia kolejnej części. PES jest jak nałóg, z którego nie mogę się wyrwać od dziesięciu już lat. Nie każda część jest przełomowa, ale każda oferuje to, co najważniejsze – najbliższe rzeczywistości doświadczenie piłkarskie, jakie można osiągnąć trzymając w ręku pada. I tak będzie także tym razem, nie mam co do tego większych wątpliwości. Jak i co do tego, że nadal będzie niedoskonała i wszystkich mych marzeń nie spełni. Dlatego tym razem ma zamiar dać poważną szansę także fifce, bo ile można czekać na poważne ruszenie z licencjami, więcej polskich drużyn i całą masę innych małych, ale cieszących drobnostek?

Marcellus ■■

OD PAINKILLERA DO GEARS OF WAR

Ludzie potrafią latać

Deal roku, czy może dekady? Na wieść, że Epic Games, twórcy Gears of War i Unreala, zdecydowali się wykupić pakiet większościowy w dowodzonej przez Adriana Chmielarza ekipie People Can Fly natychmiast podbiliśmy do warszawskiego biura PCF. Konwersja Gears of War na PC powstaje w Polsce? *This is madness!*

Wspomagani przez ekipę PLAYA PC próbowaliśmy wyciągnąć jak najwięcej od Adriana...

rozmawieli: Banan, Gulash, Mielu, Marcellus i Sweter

NEO+: Czy ostatni projekt People Can Fly, który jak wiemy nie ujrzy światła dziennego, był powodem, dla którego Epic zdecydowało się zasiąść do rozmów?

Adrian Chmielarz: W małym stopniu. Oni wiedzieli, że my jesteśmy kreatywnym teamem – Painkiller miał kupę pomysłów, takich ciekawych czy unikalnych, a nasza nowa gra ich tylko w tym utwierdziła. Zobaczyli, że nasz team nie tłucze standardów, że umiemy kombinować. Ale zaczęło się to tak naprawdę od jednej sprawy. Gdy THQ stwierdziło, że jednak nie wyda naszej nowej gry, zaczęliśmy zastanawiać się co dalej. Ponieważ nie byliśmy do końca zadowoleni z naszego engine'u, postanowiliśmy skontaktować się z Epic i zobaczyć, czy możemy coś zrobić z Unreal Engine 3.

W miesiąc skodowaliśmy demo techniczne i pokazaliśmy je chłopakom z Epic – może to zabrzmi jak samochwalstwo, ale według ich własnych słów szczęki im pospadały. Zaczęliśmy z nimi rozmawiać, a oni na to: „Dobra, to wiecie co? To poczekajcie chwilę z tymi wydawcami, nowymi projektami itp, na razie mamy dla was ciekawą propozycję, a potem zobaczymy i pomyślimy o przyszłości." To było na początku roku.

N+: Czyli dziewięć miesięcy temu. Co działo się potem?

AC: Zaczęło się od drobnych rzeczy – graficzka do Gearsów, do mapki multiplayerowej, drobiazgi do Unreal Tournament, nasi programiści coś tam poprawiali w engine. Potem – no to może jakieś mapy multiplayerowe zróbcie, bo Gearsy na peceta potrzebują dodatków... Na początku brali nas ze względu na grafikę i pomysły. Doszło w pewnym momencie do takiej sytuacji, że myśmy zrobili tych map osiem, a oni wybrali po prostu trzy najlepsze i stwierdzili, że nasi programiści są zajebiści, no to dobra panowie, robimy krok dwa, czyli zróbcie w takim razie wersję pecetową Gears of War. I to z naszego punktu widzenia jest niesamowita sprawa, bo to jest ich największy sukces w historii, pięć milionów sprzedanych egzemplarzy na samą trzystasześćdziesiątkę. I nagle oddają to polskiemu teamowi, żebyśmy zrobili z tego wersję pecetową.

N+: Olbrzymie gratulacje i megaszacun od czytelników i teamu NEO+. Jesteście już częścią Epica?

AC: Epic ma więcej niż 50 procent udziałów w People Can Fly – mają większość. Wszystko jest kwestią czasu... czy my kiedyś staniemy się Epic Polska, czy nie, nie wiem. Na razie zostawili nazwę, bo stwierdzili, że PCF coś tam już znaczy, ale jak będzie w przyszłości – trudno powiedzieć. Jesteśmy częścią Epica, która nazywa się People Can Fly – tak bym to określił.

N+: Jak wygląda struktura Epic?

AC: Epic ma płaską strukturę, w sensie takim, że nie trzeba się przebić przez pięciu pomocników, żeby dotrzeć do głównego szefa. Wręcz przeciwnie, główny szef Epica – Michael Capps – przyjechał do nas, dał wszystkim swojego maila i powiedział: „jeśli ktoś ma jakieś propozycje, żale, albo coś chce zmienić w firmie, proszę od razu bezpośrednio do mnie walić, nie ma żadnego problemu." Kontakt jest świetny i bardzo bezpośredni. Jednocześnie, mimo wszystko, my jesteśmy w Polsce, a oni są w Ameryce, czyli to nie jest tak, że nam wiszą codziennie nad głową. Choć teraz ich producentka, Tanya Jessen, była u nas i siedziała trzy tygodnie, bo kończyliśmy Gearsy – dopilnowywała tego i tak dalej.

N+: Skoro UE3 to jest ich silnik, a Epic zawsze robił gry pecetowe, dlaczego sami nie wzięli się za konwersję?

AC: To jest naprawdę niewiarygodnie ciężka robota. Dlaczego Epic tego nie robili? Bo to jest wielki developer, warty setki milionów dolarów, ale ich jest w tej chwili osiemdziesięciu, mają dwa tytuły, nad którymi pracują, bo to przecież nie jest żadną niespodzianką, że oprócz Unreal Tournament pracują nad jeszcze jedną kontynuacją, a jednocześnie supportują ponad sto firm, które kupiły od nich Unreal Engine 3. Więc tak naprawdę zwyczajnie nie mieli na to czasu.

N+: Wygląda na to, że spadliście im dosłownie z nieba.

AC: Oni testowali kilka zespołów i w ogóle były ekipy gotowe im nawet płacić, żeby robić konwersję Gearsów, bo generalnie to stawia na mapie developerów od razu. Jesteś po prostu zupełnie innym kolesiem, jak na pytanie: „A co zrobiliście wcześniej" odpowiadasz: „a tam, Gearsy PC." Od razu robi się jakoś przyjemniej. Oczywiście trochę przesadzam – tak, testowali kilka, ale najwyraźniej stwierdzili, że People Can Fly będą do tego najlepsi. I tak się to zaczęło. Ponieważ multiplayerowe mapy wyszły nam naprawdę dobrze, a i w kodzie gry zrobiliśmy wszystko to, co chcieli, to stwierdzili, że w takim razie nam pomogą. Powiedzieli: „Zamiast męczyć się z wydawcami, tak jak każdy developer w historii świata się musi męczyć z wydawcami, to może zróbmy inaczej. My wejdziemy w PCF i będziemy waszą tarczą w kontaktach z wydawcami, dzięki czemu będziecie mieli łatwiej." Oczywiście – tracimy trochę kontroli nad firmą i oni będą podejmowali dużo ważnych decyzji, które niekoniecznie my byśmy podjęli, ale z drugiej strony mamy za plecami jedną z największych firm świata, Unreala jako silnik do robienia gier i wszystkie możliwe informacje związane z tym, jak choćby materiały i kody źródłowe do Gearsów, Unreali i tak dalej. Jednocześnie też się nie da ukryć, że gdy Epic przychodzi rozmawiać z wydawcami, to chociażby kwoty padają zupełnie inne, niż my moglibyśmy żądać jako People Can Fly. Według mnie liczba plusów przeważa liczbę ewentualnych minusów. Ewentualnych, bo minusy są na razie hipotetyczne, a plusy są realne już teraz.

N+: Zawsze nam się wydawało, bo i tak głosi propaganda, że przerzucić grę z Xboxa na peceta jest bardzo łatwo.

AC: Przerzucić z pierwszego Xboxa na peceta było bardzo łatwo. Przerzucić z Xboxa 360 na peceta – już nie. Ta konsola jest tak skonstruowana, że można sobie streamować wszystko bez żadnego wpływu na grę. Tekstury, shadery i tak dalej. W normalnych grach nie wiem ile jest shaderów, sto – woda, spekulary i tak dalej. W Gearsach jest ponad trzydzieści tysięcy shaderów. To jest kwestia architektury platformy, która jest nie do przeskoczenia. Nawet nie wiem czy oni planowali Gearsy na peceta. Oczywiście idea jest taka – engine (Unreal Engine 3 – red.) wspólny dla PS3, X360 i peceta, a w praktyce nie jest to takie proste. Wydawałoby się też, że Xbox ma tylko 512 megabajtów ramu – no to bez problemu na nowoczesnym pececie, jeszcze Windows ma cache'a, no to w ogóle o czym rozmawiamy? A okazuje się, że to straszna, straszna ilość roboty. I nie mówię tylko o tej dodatkowej zawartości, ale też o eliminowaniu wszystkich bugów, przerabianie tego na pecetową architekturę

i to przekleństwo pecetów, czyli ziomek z jakimś notebookiem i w środku z jakimś ATI sprzed pięciu lat – to też musi się u niego odpalić. Epic ma taką zasadę, że może chodzić w pięciu klatkach na sekundę, ale odpalić się musi. Wszędzie. Tak więc kompatybilność ze starymi pecetowymi śmieciami, jakieś Windows Live przecież, to wszystko musi śmigać, Games for Windows, certyfikat Microsoftu i tak dalej i tak dalej, więc to po prostu było masa roboty. I tak cieszymy się, że zajęło to tylko pół roku, a nie jak w przypadku Halo 2 znacznie, znacznie dłużej. I są rzeczy, które wyglądają ewidentnie lepiej. My też myśleliśmy na początku „ile ta konwersja, dwa miesiące?". A potem dali nam listę rzeczy do zrobienia i aż usiedliśmy. Faktycznie nie tylko my nad tym pracowaliśmy – kilka osób z Epic również pomagało.

N+: Co się stało, że przestaliście robić Painkillera?
AC: Bardzo prosta sprawa. Prosta i smutna. Wiadomo, każdy młody developer musi beknąć cenę, która nazywa się „IP nie należy do nas" (IP – intelectual property, własność intelektualna – red). Tylko najwięksi, choćby tacy jak Epic, mogą rozmawiać z wydawcą na zasadzie: „wydajecie grę, ale świat Gears of War należy do nas". Oczywiście my też byliśmy jedną z takich firm i też tak podpisaliśmy. Mieliśmy prawo do negocjowania sequela – to jest takie prawo pierwokupu, że jeżeli na przykład my mówimy, że zrobimy Painkillera 2 za kwotę X, a zgłaszają się Chińczycy i mówią, że oni zrobią to taniej, no to jeśli się zgodzimy na to „taniej", to my mamy prawo. Dreamcatcher moim zdaniem popełnił kilka błędów, wszedł w parę gier, w które nigdy nie powinien był wejść i zamiast inwestować, zrobić trzy razy większy budżet na Painkillera i od razu dać zielone światło Painkillerowi 2, po prostu stracił za dużo pieniędzy na bzdury.

N+: Żal wam Painkillera?
AC: Nie. Trzeba być dorosłym. Dużo bardziej mi szkoda tego ostatniego projektu, bo to był świat, można z tego zrobić było kilka gier, książek, filmów i tak dalej. Sentyment naturalnie jest, ale nie mamy tego, że nas bardzo boli, że przy kolejnym Painkillerze nie dłubiemy już my.

Nam przede wszystkim zależało na tym, żeby Painkillerem się pojawić na mapie – pokazać się, że umiemy coś stworzyć, że można z nami zrobić poważny projekt za duże pieniądze i tak dokładnie było. Poza tym, powiem szczerze, też trochę mieliśmy dość PK, bo robiliśmy PK dwa lata, dodatek pół roku i rok wersję xboxową; w sumie prawie cztery lata przy tej samej grze, to już naprawdę można chcieć czegoś innego.

Painkiller to główny powód, dla którego JoWood kupił Dreamcatchera. Coś tam z nim kombinują, no i niestety prawdopodobnie zarżną ten franchise. Chłopaki, którzy robią PK: Overdose to są na pewno strasznie sympatyczni ludzie i oni to zaczęli jako fanowski moduł, zupełnie za darmo, ale Dreamcatcher w pewnym momencie stwierdził „dobra, dorzućmy im trochę kasy, żeby zrobili coś większego, fajniejszego i wydamy to jako normalną grę." I super, tylko prawda jest taka, że, naprawdę, jeszcze raz, z całym szacunkiem dla tej firmy, nie ma tam nic fajniejszego, niż w oryginalnym Painkillerze, w takim sensie, że teraz mamy rok 2007... Więc generalnie obawiam się, że to już teraz, w dzisiejszych czasach, nie wystarczy. Jeśli gracze zaraz będą mieli do dyspozycji Killzone 2, tu mają Gears of War, Halo 3 i tak dalej, to dlaczego mieliby się teraz jarać grą sprzed trzech lat? Sami wiecie, co to jest JoWood i DC. Nie są to firmy specjalizujące się w wielkich produkcjach. Natomiast pierwsze pytanie każdego wydawcy brzmi: „czy możemy robić Painkillera 2". Gdyby to należało do nas, na pewno poważnie byśmy się zastanowili.

N+: W którą stronę chcecie teraz pójść?
AC: Robimy nowy projekt, który jest całkowitym pomysłem PCF od początku do końca, na Unreal Engine i byliśmy nawet w Lipsku pokazywać go wydawcom – przygotowaliśmy sobie testowe poziomy. W tej chwili toczą się negocjacje, który z tych wydawców będzie TYM wydawcą, a my w tym czasie sobie powoli pracujemy i rozwijamy projekt dalej. Nie znaczy to oczywiście, że nie będziemy pomagać Epicowi. Może być taka sytuacja, że pomożemy przy jakichś projektach, może być odwrotna sytuacja, że my będziemy potrzebowali pomocy. Bo jest jeszcze Epic China na przykład, który jest takim outsource shopem. Będziemy potrzebowali jakichś assetów, no to Epic mówi do Epic China, „Dobra to zróbcie im tam pięć budynków, czy jakieś tekstury" i możemy też z tego skorzystać.

N+: Jak to jest, że po dwóch bardzo dobrze sprzedających się grach, przez kilka lat była cisza, nic w ogóle nie było wiadomo co robi People Can Fly?
AC: Jak wiecie pracowaliśmy nad grą dla THQ, a dużo firm ma teraz taką zasadę, że dopiero kiedy są już prototypy, kilka leveli, i tak dalej, dopiero kiedy są na sto procent pewni, ogłaszają tytuł i pokazują pierwsze screeny czy filmiki.

N+: Możesz coś zdradzić na temat waszej nowej produkcji?
AC: Oczywiście... że nie. Jest to bardzo płynna faza designu i może się okazać, że wydawca sobie zażyczy, żeby było więcej albo mniej kolorów, bo jest moda na realistyczne gry... o właśnie – teraz są już zupełnie inne czasy. Hasło „wydawca sobie może zażyczyć" jest już trochę inne w przypadku bycia razem z Epic, bo to właśnie Epic decyduje o kształcie swoich gier. Jak na słynnym filmiku z Gearsów, kiedy Cliffy powiedział, żeby Microsoft nie żartował, że oni muszą mieć piłę, a MS „nie no stary, ale jak to piłę, krew bryzga i w ogóle piła, i to jest gore." Nie, bo piła to jest podstawa i w ogóle... Wywalczył swoje. W każdym razie wydawca może mieć jakiś pomysł, o którym my również będziemy uważali, że jest dobry. Kiedy na przykład będzie nam coś obojętne, a oni stwierdzą, że lepiej iść w innym kierunku, może się skończyć takim cudem, że będziemy robić w ogóle coś innego. Nie sądzę, ale to wszystko jest na razie na tyle płynne, że nie ma jeszcze sensu nic mówić.

Jest to gra na... konsole... prawdopodobnie... Produkowana na Unreal Engine 3. Tyle.

N+: Zawsze mówiłeś, że to właśnie konsolowe granie bardzo Cię ciągnie.
AC: Jest zupełnie inną rzeczą to, co ja chcę, a to, co może chcieć wydawca, albo Epic. Generalnie chciałbym, żeby pecetowy gaming zdechł, nie istniał, żeby te komputery były wykorzystywane do pisania listów i śmigania w Internecie, byłby święty spokój dla graczy i nie dlatego, że komuś źle życzę, tylko mi szkoda graczy po prostu. Szkoda mi autentycznie tych ludzi. Ja jak gram w Bioshocka, to wkładam płytkę, naciskam eject i gram za piętnaście sekund. A pecetowcy instalują siedem i pół giga crapu na swój twardy dysk, instaluje im się do tego SecuRom, po czym to wszystko nie działa, muszą ściągnąć sobie patcha, a potem okazuje, że można tylko dwie inicjalizacje zrobić, ale im firma zrobi na pięć, a poza tym drivera nie mają najnowszego do swojej karty.... Oczywiście hasło „PC gaming is dead" pojawiło się jakieś 10 lat temu i się nie może ziścić, także myślę, że generalnie dobra przyszłość przed nimi – gry będą się ukazywały, natomiast te poważniejsze tytuły wychodzą raczej jako opcja, później. Tam, gdzie jest ten fun, tam, gdzie jest biznes, tam, gdzie są poważne gry – to wszystko są konsole.

N+: Patrzysz na nową generację i myślisz, że te gry są nudne i wszystko już było, czy właśnie teraz są najlepsze?
AC: Mam wrażenie, że teraz są najlepsze, na to czekaliśmy. Jestem zadowolony, że tytułów jest trochę mniej, za to lepiej szlifowane. Już dawno nie miałem takiego stanu, że skończyłem wszystko na X360, co chciałem i nie za bardzo mam w co grać, że czekam na kilka hitów. Na PS2 czy Xboxie nie było takiej historii, każdy miał listę pozycji, w które nigdy nie zagrał i myślał, że kiedyś nadrobi – teraz już czegoś takiego nie ma. Cieszę się, że dobrze dzieje się w branży, jest fantastyczny okres, czego odzwierciedleniem są rezultaty finansowe. Teraz jak ktoś jest wydawcą i nie zarabia pieniędzy, to po prostu nie ma „przepraszam" i powinien się zamknąć, bo to znaczy, że do żadnego biznesu się nie nadaje. W tej chwili już na prawie wszystkim się zarabia.

N+: To co jest tak naprawdę następną generacją? W którą stronę, gry się muszą rozwijać żeby ktoś powiedział „to jest innowacja"?
AC: Nie wiem, ja generalnie zawsze lałem z futurystów i nigdy nie zapomnę jednej lekcji, jak pod koniec XIX wieku był kongres fizyków, którzy ogłosili, że wszystko, co zostało do wynalezienia, już zostało wynalezione. Ja mogę powiedzieć co mnie interesuje. Powiem bardzo płytko: mnie interesuje grafika. Chcę, żeby gry wyglądały jak intro, jak przepraszam „gameplay" z Killzone 2 z E3 sprzed dwóch lat.

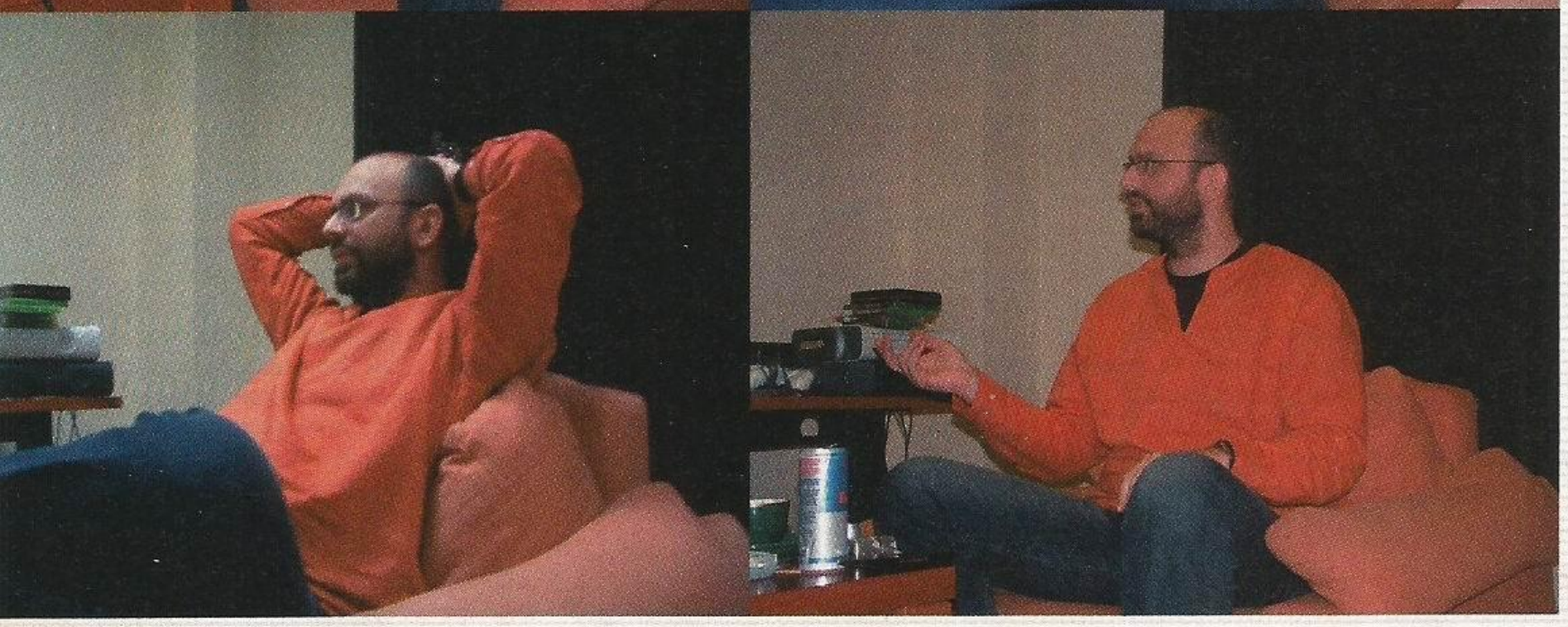
N+: A do tego jeszcze daleko?
AC: Tak. Tu chodzi o moc przerobową. Można zrobić to, co jest w tym intrze, tylko animacja miałaby wtedy jedną klatkę na sekundę. To jest kwestia antyaliasingu, motion blura, global ilumination na postaciach, czyli globalne takie oświetlenie, że światło się realistycznie odbija i tak dalej i tak dalej, bo przypominam, że ten filmik udawał gameplay... To wszystko jest do zrobienia naprawdę, jest gorszy ten rezultat, który mamy, ale jest całkiem niezły. Trzeba przyznać, że naprawdę zajebistą robotę wykonali i gdyby tym samym ludziom dać maszynkę, która jest dziesięć razy szybsza, to by zrobili dokładnie tak naprawdę, jak w tym „gameplayu". Jest to realne, żeby zrobić tak, jak to wygląda.

N+: Dziesięć razy szybszy szprzęt, to już następna generacja?
AC: Zawsze co roku jest tak, że jak pada hasło „next generation" i nowy sprzęt ma się ukazać, to wszyscy się spodziewamy „o, to już pozamiatane, teraz już generalnie rzecz biorąc na tym skończymy", po czym się okazuje... Że niekoniecznie. Pod koniec życia wyciska się z tego maks, tak jak God of War wycisnął z PS2. Tak jak pewnie pod koniec życia Xboxa 360 czy PS3 gry będą naprawdę totalnie szokujące.

N+: Więc myślisz, że z tych konsol jest dużo do wyciśnięcia?
AC: Ogrom, ogrom i najlepszym dowodem jest coś takiego, że nic na rynku nie wygląda tak, jak Gearsy. Ani nic, co się ukazało przed Gearsami, ani nic od tego momentu. A Gearsy ukazały się przecież rok temu. Jaka gra przez ten rok wyglądała tak, jak Gearsy? >>>

„Nie da ukryć, że gdy Epic przychodzi rozmawiać z wydawcami, to chociażby kwoty padają zupełnie inne, niż my moglibyśmy żądać jako People Can Fly. Według mnie liczba plusów przeważa liczbę ewentualnych minusów. Ewentualnych, bo minusy są na razie hipotetyczne, a plusy są realne już teraz. "

Walka z Brumakiem plus kilka innych atrakcji wzbogacą pecetową konwersję Gearsów. Niestety, nie wiemy czy ten chapter pojawi się dla posiadaczy X360 jako download na Xbox Live. Adrian raczej w to wątpi.



„Gry się zmieniają, sięgając do coraz szerszej publiczności, ja się bardzo z tego cieszę. Zmieniają się w przeżycia, pobyt w innym świecie – tak, jak przebywasz w świecie książki, czy filmu. Prawdziwe arcade'owe granie i manualne skille przestają w największych produkcjach być jakieś super istotne."

N+: Lost Planet?

AC: Okej, nie wygląda źle, ale im się udało artystycznie oszukać pewne rzeczy, ale to nie jest ten sam poziom, mimo wszystko, grafiki. Nawet gdyby przyjąć na potrzeby tej dyskusji, że Lost Planet faktycznie urywa czachę, to już mamy gry... dwie.

N+: Call of Duty 4?

AC: Ale się jeszcze nie ukazał, co właśnie pokazuje, że z każdą kolejną generacją gier będzie lepiej. Nie ma powodu, dla którego historia by się nie miała powtórzyć. W każdej generacji konsol tak było. Zresztą akurat CoD4 widziałem, mieliśmy totalnego fuksa w Lipsku, bo dostaliśmy pół godziny wolnego, przechodzimy sobie, a tam kinko... A to jeszcze nie były dni dla publiczności. Zaglądamy, a tam koleś z teamu CoD do nas „chcecie zobaczyć"? Bardzo, tylko my nie jesteśmy dziennikarzami.... „To nie jest ważne, chodźcie."

N+: CoD4 na pewno wywoła spory zamęt, ale gra sprawia wrażenie mocno poskryptowanej. Są ludzie, którzy alergicznie reagują na skrypty.

AC: Mam kompletne odmienne stanowisko. Uważam, że skrypty są bardzo, bardzo chwalebne, dlatego, że generalnie rzecz biorąc, większość ludzi gra w grę raz, a i to nie do końca. Zdziwilibyście się, ale zdecydowana większość ludzi nie kończy w ogóle gier. Nawet tych, które im się bardzo podobają. W związku z czym skoro gość raz ma pewne doświadczenie, immersję, jest w innym świecie przez pewien czas, to należy mu zapewnić maksimum radochy.

Jeżeli chce nieprzewidywalności, to zapraszamy do multiplayera, tam za każdym razem jest inaczej, a próby obejścia tego, robienia niewiarygodnych botów... Z doświadczenia i z rozmów z innymi designerami wiem, że to się kończy zawsze tym, że jak już zrobisz tego bota i jest naprawdę przeinteligentny, to go należy ogłupić o co najmniej 50 procent. Inaczej co możesz mu zrobić, no strzelasz do niego, to unika – prawda? Jest taki typowy przykład z granatem. Masz granaty w grze i rewelacyjne AI przeciwnika – że rzucasz granat, a kolesie albo odrzucają albo uciekają. No i co to znaczy? To znaczy, że granaty są kompletnie nieprzydatne w grze. Z drugiej strony masz poczucie, że jak rzucisz granat i koleś stoi, aż on wybuchnie, to już też trochę śmierdzi. Więc generalnie robi się coś pośredniego – rzucasz granat, koleś próbuje go łapać, ale wybucha, albo nie wiem, rzucają się na ziemię, ale jeden się rozgląda w panice i wybucha. Więc widzisz reakcję, ale jest to jednocześnie pro-gameplay. Także skryptowane sytuacje są bardzo fajne i owszem, Call of Duty 4 jest najbardziej poskryptowaną grą świata. Oni się już teraz nawet nie bujają ze skryptami, nie wiem czy zwróciliście na to uwagę, tylko z całymi długimi sekwencjami mocapowymi, które są, od początku do końca jednym gigantycznym wyreżyserowanym polem walki.

Generalnie moim zdaniem gry się zmieniają, sięgając do coraz szerszej publiczności, ja się bardzo z tego cieszę. Zmieniają się w przeżycia, pobyt w innym świecie – tak, jak przebywasz w świecie książki, czy filmu. Prawdziwe arcade'owe granie i manualne skille przestają w największych produkcjach być jakieś super istotne. W GTA jest fajnie pojeździć samochodzikiem po mieście i przejechać kogoś bez konsekwencji. W CoD jest fajnie poczuć się jak na wojnie, że niekoniecznie ty sam kładziesz wszystkich przeciwników, ale jesteś z kumplami, strzelacie i w ogóle jest siwy dym. W tę stronę idą gry i bardzo fajnie.

N+: Pociągnijmy to dalej – co zmieniło się ostatnio w designie gier?

AC: Faktycznie jest jedna rzecz, która zmieniła się z mojego punktu widzenia. W tej chwili zaczynają przechodzić rzeczy znane z książek, z filmów, w sensie podejścia do tematu gry jako takiej, czyli kreowania uczucia zagłębienia się w świecie gry. Z czystej rozgrywki na zasadzie strzelam – trafiam implementuje się do gier specjalne triki, psychologiczne akcje, z których gracz sobie nie zdaje sprawy.

Na przykład weźmy taki standardowy gierkowy temat – kanały, zawsze są jakieś ścieki, gdzie schodzisz do rury i chodzisz po czymś takim. W nowoczesnej grze idziesz ściekiem i boisz się. I nie za bardzo wiesz, dlaczego. Jak oni stworzyli taki klimat? Okazuje się, że to wszystko była ciężka praca – nie tylko dlatego, że ktoś tam jakieś sample „buuu" powsadzał w te rury, tylko dajmy na to dorobiono odpowiedni pogłos do każdego dźwięku, do oświetlenia zostały specjalnie dobrane tylko chłodne i zimne barwy, abyś czuł się nieprzyjemnie w tym miejscu i chciał stamtąd naturalnie, jako człowiek, wyjść.

Świetnym przykładem jest The Darkness. W tej grze jest banalna historyjka – jest istota zwana Darkness, która przejmuje chłopaka na 21 urodziny i tak dalej i tak dalej, żyje w ciemności, a nienawidzi światła. Zwróćcie uwagę, nikt tego normalnie nie zauważa, za wyjątkiem znawców tematu, graczy hardcore'owych, że na początku wszystkie światła są normalne. Gdy jesteś w ludzkiej postaci. Potem zaczynasz coraz więcej grać jako Darkness i coraz łatwiej jest ci te światła likwidować. Bo już łapką możesz sobie walnąć, itp., itd. Zauważcie, że jak jesteście z powrotem człowiekiem, te same miejscówki mają lekkie przejaskrawienie, przesycenie białości, właśnie po to, żeby spowodować taki psychologiczny efekt, że przestajesz się dobrze czuć w świetle, że już nie jest tak fajnie. Kiedyś chodziłeś po stacji metra i było generalnie bardzo przyjemnie. A teraz, dajmy na to po sześciu godzinach gry jako Darkness, wchodzisz na tą samą stację i już nie jest fajnie. Mimo, że prawie nic się nie zmieniło. Większość graczy nie zastanowi się jak ten efekt został konkretnie uzyskany. Oni po prostu są z Darknessem, czują się zagłębieni w ten świat, w związku z czym, jeden prosty efekt, właśnie przesterowanie światła, overbright i kiedy grasz z powrotem jako Darkness zaczynasz czuć ulgę. Plask – nie ma światła, ach, jak dobrze, już jest spokojnie, już jest wszystko dobrze. I to pokazuje, że już tego typu psychologię się zaczyna w grach stosować.

Kolejny przykład – Kratos. Gdy Jaffe i reszta ekipy tworzyła tę postać, to wiedzieli, że chcieli mieć prawdziwego maderfakera z czasów barbarzyńskich, więc będzie zajebiście masakrował i ma być dopakowany. W związku z czym... no co zrobili? Na początku dali mu zbroję i miecz. I co? Facet w zbroi. Zbroja jest OBRONNA. Więc zaczęli mu ją likwidować po fragmencie. Miecz, no nie... To nie jest specjalnie jarające. No to dwa haki przyczepili mu na łańcuchach, noże na łańcuchach i tak dalej eksperymentowali. Dwadzieścia iteracji tego było i w końcu uzyskali to, co chcieli. Owszem, pierwszy też nieźle wyglądał w zbroi, ale nie wysyłał klarownej wiadomości: „Ja jestem złym matokoj@#$# i zaraz po prostu tutaj wszystkich zapier$#$% w okolicy w trzy sekundy". A finalny Kratos wysyła taką wiadomość. I jak grasz, to czujesz się jak przepotężny skurwiel, który ma zajebistą moc i generalnie jak kosiara jedzie przez nieprzyjaciół. I o to im chodziło.

Ten styl myślenia zaczął się pojawiać pod koniec poprzedniej generacji, a teraz jest w coraz większej ilości gier widoczny i to już jest ta nowa warstwa, która dla mnie zmienia gaming kompletnie i kieruje go w stronę przeżycia, a nie mechanicznej gry. Właśnie w taki sposób zaczyna się już myśleć o designie i czasy sympatycznego, ale amatorskiego podejścia do tematu, już się skończyły. Zupełnie inni ludzie, w zupełnie inny sposób zaczynają robić gry; to już naprawdę realnie widać. Nawet jak się rozmawia z CliffymB na temat Gearsów, to zapewniam Was, że te decyzje wszystkie nie są przypadkowe. To nie jest tak, że coś mu przez przypadek wyszło „o jaaa cool, tu tu, to zróbmy może tak". Nie, to wszystko wynikło z głębszej myśli.

N+: Ostatnio często ktoś z branży rzuca stwierdzenie, że MMOrpgi zabijają gry, bo jak ktoś się wciągnie w sieciowego erpega, to nie ma czasu na inne gry.

Istnieje z mojej strony pewne podejrzenie, że to zdechnie lub przygaśnie. W latach 70 wszyscy dostali jobla na punkcie Dungeons & Dragons – po prostu cała Ameryka grała i dokładnie po jakimś czasie ludzie się zorientowali, że zżera im to tyle czasu, że nie mają już go na nic innego. Zaczęły być popularne rozrywki kilkugodzinne – kino, teatr, książka... Wiadomo, że w papierowe RPG do dzisiaj się gra, ale jednak jest to nisza. Gry D&D ukazują się, pisma dla fanów też są, ale jest to jednak nisza. Tak samo może stać się z MMORPGami – ludzie w pewnym momencie zorientują się.

A nawet jak nie, to nic się nie stanie – nie rusza to jakoś specjalnie innego typu gier, bo przecież jest jeszcze mnóstwo ludzi, którzy chcą spędzić sobie sami pięć godzin. Poza tym gdyby na tych grach faktycznie wszyscy zarabiali... Na razie realne zyski przynosi World of Warcfart, a reszta ekip to eksperymentuje co z tego da się jeszcze, tak bądź inaczej, wycisnąć.

N+: Co ostatnio kręci się w Twoich konsolach i co zakręci się niebawem?

AC: Tak jak każdy developer obowiązkowo pograłem w Bioshocka, ale mnie ten tytuł specjalnie nie wzruszył. Natomiast wzruszył mnie The Darkness. Zacząłem grać w Darkness i po pierwszych dwóch godzinach chciałem to rzucić. Źle podszedłem do tej gry, bo ona się zaczyna z pistoletem w ręku, strzelasz do kogoś i myślałem, że to jest po prostu zwykły shooter. Okazało się, że nie jest, a jak po dwóch godzinach wsiąkłem w Darknessa, to jest to absolutnie jedna z najlepszych gier w ogóle w historii. To jest niewiarygodne, jak w tym jest mnóstwo subtelności, tam jest najlepsza gra głosowa jaką w ogóle w historii gier słyszałem, zajebiste story, naprawdę sensowny scenariusz. Dziwaczny, ale mimo wszystko sensowny, a świat gry to absolutna rewelacja. Z tego, na co czekam, to nie wiem, minęły te czasy, że człowiek sobie wypruwał żyły, wiadomo, sequel pewnej gry Epic, wiadomo, że Killzone, wiadomo, że Metal Gear Solid, Alan Wake. I mimo tego, że mnie ten tytuł z bliska rozczarował graficznie, to mam słabość do Indiany Jonesa i do tego typu klimatów, więc Uncharted: Drake's Fortune też mnie jara. Jest tego naprawdę strasznie dużo. O dziwo, nastały takie czasy, że okazuje się, iż te gry, które są najbardziej znane i mają największy budżet, są jednocześnie najlepsze.

N+: Słówko o... o kontynuacji pewnej gry Epic?

AC: Ni $%#@$ nic nie powiem.

N+: Dziękujemy za rozmowę i powodzenia! ■■

Bohater nigdy nie umiera

© 2007 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

16+
www.pegi.info

Microsoft game studios

BUNGIE

xbox.com/halo3

HALO 3
UWIERZ

Jump in.

XBOX 360

MASS EFFECT™

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 20 LISTOPADA
PLATFORMA: XBOX 360

„NASZE GRY CORAZ MNIEJ PRZYPOMINAJĄ DAWNE ERPEGI, ALE NIE MA SIĘ CZEMU DZIWIĆ. TO NAJZWYKLEJSZA W ŚWIECIE EWOLUCJA GATUNKU."

To słowa Gregory'ego P. Zeschuka, szefa BioWare, z którym miałem okazję chwilę porozmawiać w Hamburgu na prezentacji Mass Effecta. Ameryki nie odkrył, a nikt, kto grał w KOTORa czy Jade Empire, nie oczekiwał po Mass Effect powrotu do korzeni gatunku. Jest to RPG akcji na pierwszy rzut oka wyglądający jak zwykła strzelanina z perspektywy trzeciej osoby. Trochę przypomina Rainbow Six: Vegas, bo bohater jest dowódcą trzyosobowej drużyny, a podczas walki korzysta z osłon i wychyla się na moment, żeby oddać kilka strzałów. Tyle że przyklejanie się do ściany jest automatyczne – nie trzeba naciskać żadnego przycisku, tylko wystarczająco blisko podejść.

Polecenia kompanom wydaje się krzyżakiem, wskazując kierunek, gdzie mają się udać, lub nakazując szybki powrót. Można też zapauzować grę, by na spokojnie wydać rozkaz użycia broni lub mocy (o tym trochę później), albo nakazać zmianę broni. Otwiera się okrągłe menu podzielone na trzy części. Na dole pokazany jest ekwipunek lub zdolności bohatera, a drużyny po bokach. Poruszanie po menu jest proste, wystarczy wychylić prawą gałkę analogową pod odpowiednim kątem i wybrać podświetloną opcję.

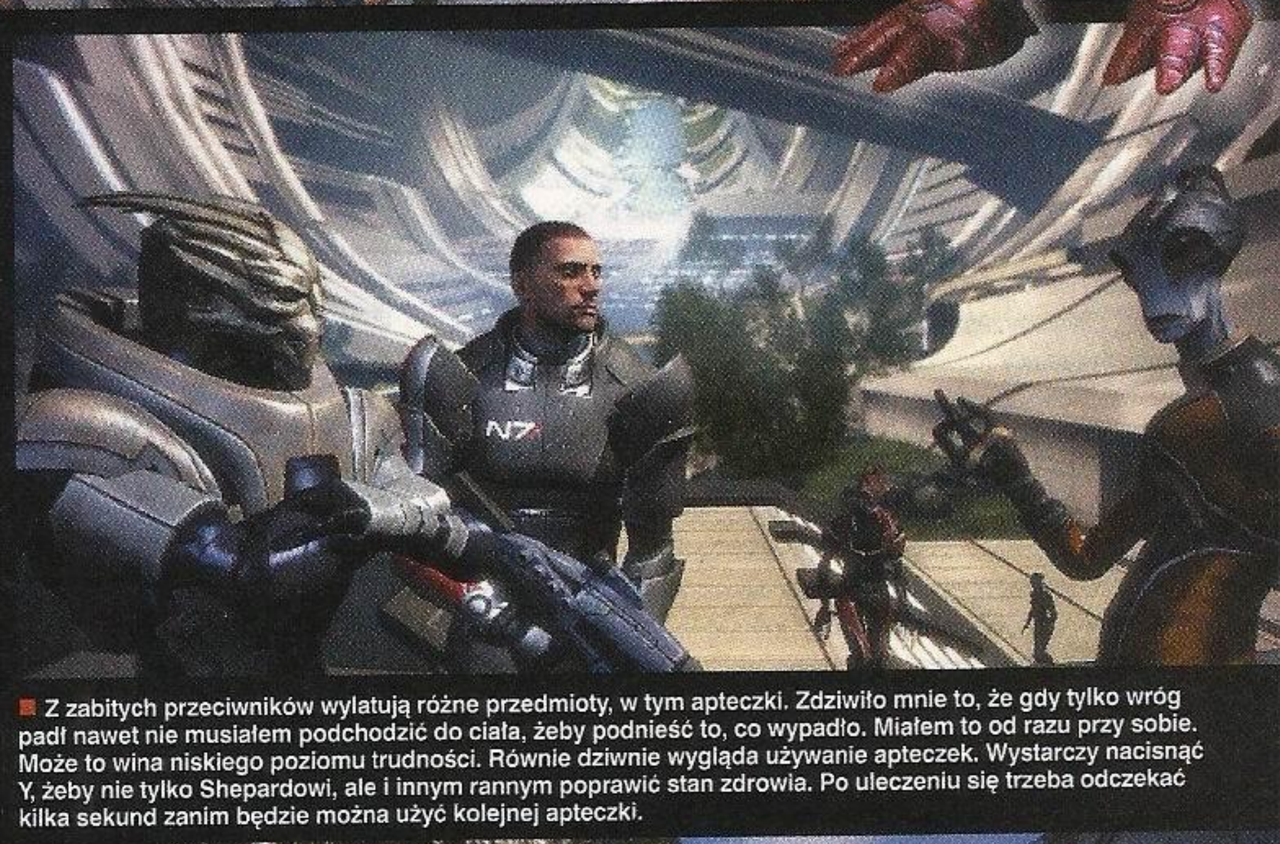
KOSMICZNE WYBORY

W sumie bohaterowi towarzyszyć będzie aż pięć innych postaci, nie tylko ludzi. Od gracza zależeć będzie, kogo zabierze ze sobą na misję, co w pewnych momentach może mieć kolosalne znaczenie dla dalszego rozwoju fabuły. Pokazano jeden moment, o którym ciężko coś napisać, żeby zbytnio nie spoilować, więc powiem tylko, że dotyczy jednego z kompanów. Jeśli by się go nie wzięło na misję (co zresztą gra sugeruje, bo przed wyruszeniem gracz chyba trzykrotnie pytany jest, czy chce, żeby ten właśnie koleżka się z nim zabrał), to nic by się nie stało, a tak bohater został postawiony w ciężkiej sytuacji i musiał dokonać trudnego wyboru. Sposób na rozstrzygnięcie sporu wybrany przez Zeschuka był bardzo drastyczny, a jeśli więcej tego typu akcji czeka w dalszej części gry, to są powody, żeby się cieszyć. Fabuła wsysająca jak odkurzacz, nie pozwalająca odejść od telewizora, to zawsze doskonała opcja, a nie ma podstaw wierzyć, że nie będzie interesująca. W końcu Mass Effect tworzą zawodowcy z BioWare, mający na koncie kilka doskonałych tytułów, jak Baldur's Gate, czy KOTOR. Niestety prezentacja trwała zbyt krótko, żebym mógł zobaczyć skutki trudnych decyzji podejmowanych przez bohatera. Podobno w znaczący sposób wpłyną one na postrzeganie gracza przez postacie zaludniające świat gry.

LUŹNE GADKI

W poprzednich grach BioWare stawało się po stronie dobra albo zła. Punkty otrzymywane za nienaganne zachowanie niwelowały dorobek tych przyznawanych na przykład za mordowanie niewinnych. Tym razem wszystkie decyzje zostaną zapamiętane. Żaden zły uczynek nie będzie zapomniany i nawet setka dobrych nie zatrze po nim śladu. Dotyczy to również sposobu, w jakim bohater rozmawia z napotkanymi postaciami. Dotychczas wybierało się jedną z kilku kwestii, a teraz decyduje się o tonie wypowiedzi. W czasie, gdy rozmówca nawija, w pra-

■ Słuchałem, co Gregory mówił o konieczności podejmowania trudnych decyzji i zapragnąłem zobaczyć, jak po jeden z kłótni któryś z towarzyszy Sheparda śmiertelnie się na niego obrazi i nie tylko odłączy się od drużyny, ale zacznie ją w pewnym momencie ścigać. Wygląda na to, że takie możliwości będą, ale zapytany o taką ewentualność Zeschuk odpowiedział standardowo: „Bez komentarza".



■ Z zabitych przeciwników wylatują różne przedmioty, w tym apteczki. Zdziwiło mnie to, że gdy tylko wróg padł nawet nie musiałem podchodzić do ciała, żeby podnieść to, co wypadło. Miałem to od razu przy sobie. Może to wina niskiego poziomu trudności. Równie dziwnie wygląda używanie apteczek. Wystarczy nacisnąć Y, żeby nie tylko Shepardowi, ale i innym rannym poprawić stan zdrowia. Po uleczeniu się trzeba odczekać kilka sekund zanim będzie można użyć kolejnej apteczki.

wym dolnym rogu ekranu pojawia się małe kółko symbolizujące gałkę analogową i krótkie odpowiedzi, które wybiera się wychylając analoga w odpowiednim kierunku, dusząc jeden z dwóch przycisków. Naciskając X przerywa się postaci w połowie zdania, dlatego nie chcąc kogoś obrazić trzeba używać A – dopiero, gdy gość skończy mówić bohater zabierze głos.

Wyświetlane na ekranie krótkie kwestie pozwalają szybko wyobrazić sobie, o czym i jakim tonem będzie mowa. Może więc pojawić się opcja „wyruszajmy", a bohater powie „powinniśmy się stąd zawinąć jak najszybciej, nie mamy na co czekać". System jest bardzo intuicyjny, po minucie dialogu ciężko zrozumieć, jak do tej pory można było korzystać z jakiegokolwiek innego, bo dzięki niemu niezwykle łatwo jest wczuć się w rozmowę. Ciekawość budzi fakt, że nie wiadomo do końca, co dokładnie powie bohater, a patent z wtrącaniem się pozwala przerwać najnudniejsze wywody. Zupełnie jak w życiu, za co należą się autorom oklaski. Jeśli system się przyjmie, na pewno zobaczymy go w kolejnych grach BioWare, a kto wie, może zostanie podpatrzony przez inne firmy.

STWÓRZ SIĘ SAM

Emocje wyraźnie rysują się na twarzach rozmówców, co nawet momentami jest przesadnie pokazane na dużych zbliżeniach, ale widać, że BioWare chcieli się pochwalić. Nie jest to poziom Heavenly Sword, bo scenki śmigają „zaledwie" na silniku gry, czyli Unreal Engine 3, ale i tak nie ma co narzekać. Najlepiej prezentują się twarze kosmitów, bo wyglądają one jak skorupy, czy pancerze, a z tymi, co wiemy po Gearsach, UE3 radzi sobie doskonale. Chropowate, doskonale oświetlone, robią wrażenie. Niewiele gorzej wygląda bohater, czyli komandor Shepard. Imię, podobnie jak płeć i wygląd, ustala się tuż przed rozpoczęciem zabawy. Postać pojawiającą się na oficjalnych artworkach i okładce gry wybierze każdy, komu nie będzie się chciało tworzyć od zera własnej. Do wyboru są nie tylko szczegóły pokroju blizn czy wąsów (stworzyłem odpowiednika Mattiasa z Mercenaries tyle, że przez pół twarzy i wargi przeciągnąłem mu ogromną bliznę, jakby na maskę przyjął uderzenie mieczem), ale również klasa postaci, czy jej pochodzenie. Czy przeszłość bohatera odbije się w jakiś sposób na jego kontaktach z napotkanymi postaciami? Zobaczymy, na razie przyjrzałem się sześciu klasom, z czego trzy są podstawowe, a pozostałe to ich kombinacje. Mówiąc najbardziej obrazowo jak tylko się da, można być wojownikiem, magiem, albo kimś w rodzaju medyka.

JESZCZE NIGDY ROZMOWY Z WIRTUALNYMI POSTACIAMI NIE BYŁY TAK PRZYJEMNE I NATURALNE

Wracając na moment do kwestii wyglądu, Shepard nie może mieć długich włosów. Autorzy uznali, że nie pasują one do munduru. Niestety przy wyborze jednej z kilku dostępnych fryzur kłuje w oczy doczytywanie się tekstur. Najpierw widać paskudną kupkę, a dopiero po sekundzie czy dwóch pojawiają się włosy. To oczywiście nie jedyny zgrzyt, przydałoby się poprawić przenikanie postaci przez niektóre obiekty i zadbać o animację, bo mocno chrupie, ale jest jeszcze trochę czasu, może coś poprawią.

STATEK NORMANDY I GWIAZDY

Poza tymi drobnymi błędami gra wygląda bardzo ładnie, zwłaszcza, gdy zwiedza się pokład statku Normandy, którym przez ponad sto godzin gracze podróżować będą z Shepardem.

Standardowo już dla Unreal Engine 3 oświetlenie wywołuje mimowolny opad szczęki. Cienie rozkładają się bardzo naturalnie, wnętrze lśni tysiącem diod, lampek, czy monitorów.

Na potrzeby gry stworzono galaktykę pełną planet, na które można polecieć, by wykonać tam dodatkowego questa. Chociaż nie każde miejsce będzie od samego początku dostępne, a na wielu planetach długo nic ciekawego się nie znajdzie. Gregory podał przykład zadania polegającego na ukróceniu działalności przemytników, o których Shepard nigdy by się nie dowiedział, gdyby nie zerknął na stojący gdzieś w kącie jednej z baz wroga komputer. Składowane na nim dane dokładnie wskazują, gdzie znajduje się kryjówka przestępców i dopiero po zapoznaniu się z nimi można udać się na drugi koniec galaktyki, by rozprawić się ze złoczyńcami. Ominąć taki komputer będzie łatwo, więc ukończenie gry na sto procent zapowiada się na nie lada wyzwanie. Lubicie lizać każdą ścianę? Mass Effect wygląda na zabawę stworzoną właśnie dla Was, co nie znaczy, że tylko szperacze polubią grę BioWare. Każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

NIE NUDŹ SIĘ

Zeschuk stwierdził, że będzie możliwe wypełnienie wszystkich questów przy jednym podejściu do gry. Inaczej niż w trzecim Falloucie, gdzie podjęcie się jednej misji blokuje dostęp do kilku innych. Nie mogłem zatem nie zapytać o to, jak długo zajmie wyciśnięcie z Mass Effecta wszystkich soków. „Nie znam nikogo, kto ukończyłby grę na sto procent" – powiedział Gregory Zeschuk, co rzekomo miało sugerować, że jest niesamowicie wielka. Mimo to udało się ją wcisnąć na jedną płytę DVD, chociaż podobno było to bardzo trudne. Autorzy Blue Dragon sobie z tym problemem nie poradzili, więc jeszcze większy szacun należy się ludziom z BioWare. Nawet jeśli nie do końca wierzę w to, że przez trzy i pół roku nikt z armii około stu dwudziestu ludzi (plus ponad pięćdziesięciu z Microsoftu) nie ogarnął całej gry. Co nie przeszkadza mi uwierzyć w zapewnienia o ponad stu godzinach zabawy.

Żeby się specjalnie nie nudziło, czasem przyjdzie pojeździć czterokołowcem o nazwie Mako. Nie dane było mi nim sterować, więc na razie wstrzymam się z potwierdzaniem, czy zaprzeczaniem doniesieniom, że model jazdy jest niemalże doskonały, jak to pisało wiele osób na internetowych stronach. Widziałem tylko śmieszną akcję, gdy rozpędzony pojazd nagle zaczął podskakiwać. W ten sposób da się unikać nadlatujących rakiet. Może być zabawnie, a może okazać się to straszną lipą. Na pewno na chwilę pozwoli odpocząć od strzelania i zabawy w rozwijanie członków drużyny.

MOC ROZWOJU

Mass Effect zrywa z jedną z największych bzdur w historii RPG. Każdy, kto interesuje się tym gatunkiem gier, na pewno miał czasem problem z użyciem jakiegoś przedmiotu, czy broni, bo bohater nie miał odpowiednio wysokiego poziomu doświadczenia, albo specjalizował się we władaniu innym orężem. Nie w grze BioWare. Nawet jeśli Shepard nie potrafi celnie strzelać z karabinu snajperskiego, to doskonale wie do czego służy spust. Krótko mówiąc, zawsze będzie można spróbować użyć nowego rodzaju broni, najwyżej nie przyniesie to oczekiwanych skutków. Oczywiście nie omieszkałem zapytać Gregory'ego czy nie wydaje mu się, że żółtodziób mógłby sobie uszkodzić rękę używając potężnego shotguna, ale niespecjalnie miał ochotę odpowiedzieć. Chyba nie wziął takiej okoliczności pod uwagę.

Za kolejnych zabitych przeciwników otrzymuje się punkty doświadczenia, dzięki którym później można rozwijać bohatera, uczyć go nowych zdolności. Każda z dróg rozwoju jest dokładnie opisana, więc od początku wiadomo, na co przeznaczone zostaną zdobyte punkty. Można próbować uczyć się stawiać bariery blokujące strzały, poprawiać celność przy posługiwaniu się karabinami maszynowymi, ale równie dobrym pomysłem jest nauka regeneracji, dzięki której zdrowie szybko będzie się odnawiać w wolnych od walki momentach. Naturalnie dla każdej rasy przygotowane zostaną jej tylko właściwe umiejętności, które mogą przydać się w walce z mocniejszymi przeciwnikami. Typowo erpegowych bossów nie będzie, ale niektórzy silniejsi koleżkowie napsują graczom krwi.

NAJWAŻNIEJSZY JEST POMYSŁ

Koncepcja wszechobecnej w kosmosie Mocy z Gwiezdnych Wojen bardzo się w BioWare spodobała, bo bohaterowie korzystają z ciemnej energii, by dzięki niej między innymi ciskać przeciwnikami, czy podnosić ich na moment, wystawiając na ostrzał pozostałych członków drużyny. Ta moc uzyskiwana z manipulowania ciemną energią zwana jest właśnie mass effect. Można będzie ją stosować zarówno do ataków, jak i obrony, ale niekoniecznie władać nią musi Shepard. Pomocnicy sami radzą sobie całkiem nieźle, co zresztą pokazał Gregory – próbował zastrzelić ze snajperki wroga, ale okazało się, że ten za blisko podbiegł i Zeshuck nie zdążył zareagować... Uratował go jeden ze sterowanych przez SI kompanów podnosząc mocą przeciwnika i wyrzucając go kilkanaście metrów w górę.

Mass Effect powstawał aż trzy i pół roku. To bardzo dużo, nawet jeśli połowa tego czasu poszła na tworzenie silnika gry. Nic dziwnego, gra zapowiada się na rozbudowanego potwora, a przypominam, że jest to pierwsza część trylogii. Trzecia odsłona pewnie ukaże się, gdy X360 będzie już odchodził do lamusa.

Jak się czegoś nie potrafi wytłumaczyć, to trzeba sobie wymyślić jakąś bajkę i w nią wierzyć. Ciemna energia została wymyślona na potrzeby fizyków (astrofizyków), którzy nie potrafili wyjaśnić pewnych zjawisk zachodzących we wszechświecie (jak jego rozszerzanie się). Wypełnia ona rzekomo aż trzy czwarte kosmosu i w jakiś tam sposób spaja różne, wykluczające się teorie, i wszyscy są zadowoleni.

Misje wyglądają na bardzo liniowe. Nie zauważyłem kilku różnych ścieżek prowadzących do celu. Biegłem przed siebie wyznaczoną trasą w niewielkim korytarzu, z rzadka wbiegając na trochę szerszą polanę czy platformę i nawet niespecjalnie mogłem wejść na odrobinę wystające ponad ziemię kamienie. Słabe? Mi to nie jest potrzebne, ale pewnie znajdą się wielce niezadowoleni kolesie, którzy całą swoją nienawiść do BioWare przeleją na forach internetowych. Nie wierzcie im, czytajcie Neo Plus.

Jak się dowiedziałem, BioWare nie skupiali się na opracowywaniu nie wiadomo jak skomplikowanych algorytmów sztucznej inteligencji, tylko zaprogramowali kilka podstawowych akcji. Na przykład „jeśli wróg niebezpiecznie zbliży się do Sheparda, natychmiast się go pozbądź". Wygląda na pierwszy rzut oka, że się to rozwiązanie sprawdza, a co ważniejsze – kompani nie blokują się w drzwiach, ani nie strzelają do przeciwników na oślep, więc chyba nie powinno być w tym temacie większych zgrzytów. No chyba, że pod uwagę weźmie się zachowanie przeciwników. Zombie-samobójcy wybuchający przy bezpośrednim kontakcie z bohaterami nie potrafią wspiąć się po schodach, a jak już to robią, to zawracają na ostatnim schodku. Całe szczęście pozostali kosmici wyglądają na trochę mądrzejszych. Szukają schronienia, niechętnie wystawiają się na ostrzał. Co prawda nie ma opcji, żeby puścili serię na ślepo, nie wychylając się zza osłony, ale jestem pewien, że jakby była, to często by z niej korzystali.

SAGA NA MIARĘ GWIEZDNYCH WOJEN? ZA WCZEŚNIE, BY WYROKOWAĆ, ALE KTO WIE, MOŻE...

NA KRAŃCU GALAKTYKI

Walki z kilkunastoma przeciwnikami stanowić mają rzadkość, większych potyczek nie przewidziano. Za to najczęściej spotykać się będzie grupy mieszane, składające się z różnych rodzajów wrogów, więc walka z nimi nie powinna być dziecinną igraszką. Ja grałem niestety na easy, więc już po chwili przestałem się przejmować osłonami i parłem przed siebie, zabijając w mgnieniu oka kolejnych leszczy. Na wyższych poziomach trudności już tak łatwo nie będzie, bez opracowania odpowiedniej taktyki walki i doboru właściwych ludzi się nie obejdzie. Bardzo dobrze, coś musi przyciągać do gry, skoro przyjdzie spędzić z nią tak dużo czasu. Ja już się boję o to, czy znajdę czas na inne tytuły, a przecież zbliża się świąteczny wysyp hitów. Wiem, że od Mass Effecta odciągnie mnie dopiero trzeci Fallout, ale chciałbym trochę wcześniej oderwać się od gry BioWare, firmy słynącej z doskonałych tytułów, co będzie o tyle trudniejsze, że gra będzie w polskiej wersji językowej. Ale z drugiej strony, nawet jeśli będę grać tylko w tę jedną grę, to na pewno nie będę narzekać, bo zapowiada się świetny kawałek softu. ■■ **Mielu**

Platinum

The Best of PlayStation®2

PlayStation®2

WITH NET PLAY

PAL

16+

www.pegi.info

Platinum

The Best of PlayStation®2

Już od 79,90

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria.
Call of Duty® 3 © 2006 Activision Publishing, Inc.
Library programs © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. This software uses "DNAS" (Dynamic Network Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Activision Publishing, Inc.

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

ACTIVISION
activision.com

RECENZJE

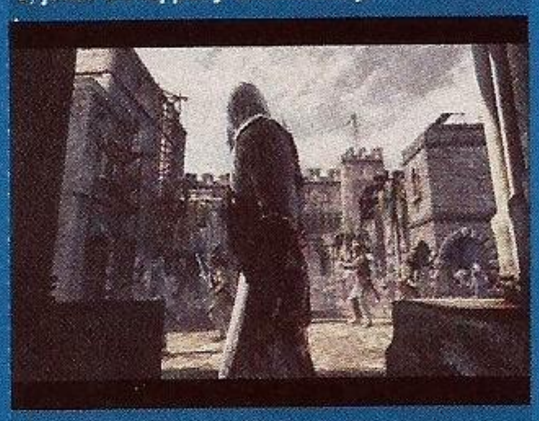
CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

46 **Halo 3** — Xbox 360
52 **Project Gotham Racing 4** — Xbox 360
56 **FIFA 08** — PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2
58 **Metroid Prime 3: Corruption** — Wii
61 **Ghost Recon: Advanded Warfighter 2** — PSP
61 **Dead Head Fred** — PSP
62 **Shin Megami Tensei: Persona 3** — PlayStation 2
64 **Project Sylpheed** — Xbox 360
65 **Moto GP 07** — Xbox 360
66 **John Woo Presents: Stranglehold** — Xbox 360, PlayStation 3
68 **NBA Live 08** — Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2
69 **Two Worlds** — Xbox 360
70 **skate.** — Xbox 360, PlayStation 3
72 **Boogie** — Wii
73 **Warhawk** — PlayStation 3
74 **Stuntman Ignition** — Xbox 360, PlayStation 2
76 **Fatal Inertia** — Xbox 360, PlayStation 3
77 **Blazing Angels: Secret Weapons of WWII** — Xbox 360
78 **Super Paper Mario** — Wii
80 **Monster Hunter Freedom 2** — PSP
81 **Obscure 2** — PlayStation 2
83 **Sega Rally** — Xbox 360, PlayStation 3, PSP

N+ MOST WANTED LISTOPAD 2007

CALL OF DUTY 4
To może być król fpsów 2007 roku – ma do tego wszelkie predyspozycje, bo po pierwsze wygląda obłędnie, a po drugie jest niesamowicie grywalny.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Tomb Raider + Indiana Jones = Uncharted, jedna z najpiękniejszych gier na PlayStation 3, jakie do tej pory widzieliśmy.



ASSASSIN'S CREED
Ma ukazać się w listopadzie i to raczej pewniak – zobaczymy, czy Altair faktycznie rządzi.

Powrót do korzeni

Trudno jest wychwycić jakieś zdecydowane trendy w rozwoju gier. Oczywiście trwa napór na pozycje coraz bardziej rozbudowane i skomplikowane, problem w tym, że wyścig w tym kierunku jest nieco bezsensowny z punktu widzenia graczy, którzy niekoniecznie oczekują tego, że nad grą będą siedzieć kilkadziesiąt godzin, z czego kilka pierwszych będą musieli poświęcić na zapoznanie się z zasadami rządzącymi rozgrywką oraz opanowanie sterowania. Zastanówmy się, czy tak zwany casual gamer nie ma prawa docenić gry? Oczywiście, że ma i z mojego punktu widzenia wcale nie mniejsze, niż hardcore'owiec, który z jednej strony wymaga nieustannych innowacji, kocha gry długie i wymagające, a z drugiej – często krytykuje twórców swych ulubionych serii za jakiekolwiek manipulacje, czy też nowości, które w jakimś tam stopniu zmieniają sposób grania, który zdążył poznać od podszewki tak, że nawet beta-testerzy bledną. Kryteria ocen dokonywanych przez casuala są nieco inne – zabawa jest na pierwszym miejscu („ma się fajnie grać, o!"), a rozbudowanie i skomplikowanie rozgrywki oraz wymagane umiejętności manualne zostają zepchnięte na plan dalszy. Gracz niedzielny chce się dobrze bawić, gracz hardcore'owy bawi się dobrze wtedy, gdy gra wymaga od niego poświęcenia na jej opanowanie pół życia – czuje się wtedy jakby zdobył właśnie któryś tam dan w sztukach walki, czy coś w tym stylu. I tak na zdrowy rozum, podejście casuala jest jakieś takie, bo ja wiem, normalniejsze?

Gry nie muszą dostarczać przeżyć porównywalnych z oglądaniem filmów świętej pamięci Ingmara Bergmana, słuchaniem muzyki klasycznej, wizytą w operze, czy oglądaniem sztuki współczesnej lub zwiedzaniem w muzeum. Nie są też sztuką tajemną, alchemią, lożą masońską – bycie na wyższym stopniu świadomości nie zmienia przecież tego, że casual i hardcore'owiec mogą się równie dobrze bawić. A to jest przemysł rozrywkowy, z naciskiem na przemysł. W Hollywood nie powstają filmy moralnego niepokoju (tudzież, za nieodżałowanym Zygmuntem Kałużyńskim – „moralnego niedorozwoju"), i na tej samej zasadzie wielcy tego rynku liczą się ze zdaniem hardcore'owców tylko na tyle, na ile jest im wygodnie. Wiecie, Panu Bogu świeczkę, a diabłu ogarek. Stąd trzymanie się kurczowo kilku zaledwie gatunków gier, stąd brak jakichś wyraźnych innowacji oprócz „więcej wszystkiego", stąd kserowanie pomysłów, stąd hype'owanie ponad miarę, stąd maszynowe tłuczenie gier na licencji i sequeleowanie do dziesiątego lub dalszego pokolenia... To wszystko, czym hardcore teoretycznie się brzydzi, ale i tak przecież kupuje, bo hype nie hype, sequel nie sequel, a Halo to Halo, nie?

Gdzieś pomiędzy tym wszystkim zaginął nam niestety klasyczny arcade ze swą prostą formułą, która stawiała niezauważalny, ale przemożny nacisk na samodoskonalenie się gracza. Na wejście mu na ambicję i sprawienie, że naprawdę będzie chciał być coraz lepszy, ale bez zmuszania do wielogodzinnego trenowania i bez dawania mu tego jasno do zrozumienia. Dobre gry sprawiają, że trening odbywa się naturalnie, podczas zabawy, a postępy są na tyle wyraźne, że gracz jest świadomy tego, że staje się coraz lepszy. Lubimy takie gry, bardzo. A w tym numerze mamy aż dwie, jedną zupełnie oldschoolową, ale w ultranowoczesnej oprawie, a drugą – arcade'ową w duchu, ale przystrojoną tak dla niepoznaki w te wszystkie bajerki, jak kupowanie, malowanie itd. Tą pierwszą jest oczywiście SEGA Rally, drugą zaś Project Gotham Racing 4. Obie są świetne, nie przegapcie ich wertując Neo w poszukiwaniu oceny Halo 3...

■■ **Marcellus**

TMNT™

WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA*

GRA W SPRZEDAŻY OD 14 WRZEŚNIA

FILM W KINACH OD 28 WRZEŚNIA

DOŚWIADCZ
WALKI W STYLU NINJA

GRA NA PC I PLAYSTATION 2 W CENIE 79,99 ZŁ

WWW.TMNTGAME.COM

12+ TM
www.pegi.info

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA | PC DVD-ROM | XBOX 360 | PlayStation 2 | GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS | Wii | 4kids ENTERTAINMENT

©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

MIRAGE STUDIOS INC.

UBISOFT®

*WYŁĄCZNIE GRA NA PC

HALO 3

MIELIŚMY ZAKOŃCZYĆ TĘ WALKĘ. NIE ŻADNĄ INNĄ, TYLKO WŁAŚNIE TĘ, KTÓRA TRWA OD SZEŚCIU LAT. TA WALKA ZOSTANIE ROZEGRANA MILIONY RAZY...

txt: qsh

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Bungie
- Liczba graczy: 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Tryby wieloosobowe, świetne bronie, HDR, emocje, intensywność, żywotność.
ZŁE: Sześć godzin przejdzie do historii, roztargniona fabuła i lekko chybiona otoczka bohaterstwa też.
BRZYDKIE: Wszędobylskie ząbki, proste modele postaci, przerywniki, podzielony ekran.

MIELU: Duże mapy, otwarty teren (to nie corridor-shooter, jak Gearsy) i doskonała SI pożarły kupę mocy, ale gra nie jest paskudna. Nie masakruje, tak jak nie robi tego PGR 4, Forza 2 i Ninja Gaiden 2. Przeżyję, ale długości rozgrywki nie popuszczę. Lubię krótkie gry, ale to przecież Halo! OK, te sześć godzin to najbardziej rajcujące 360 (A-ha!) minut grania ostatnich miesięcy. Rządzą projekty poziomów, rozmieszczenie broni, ilość dostępnych pojazdów, zachowanie postaci. Zadbano, by nikt się nie zaciął, nie został sam z dala od bitwy i nie biegał bez sensu. Doskonała, obowiązkowa zabawka dla każdego, choć krótka i miejcami... nieładna.

Napędzi gigantyczne koło marketingowe i spędzać będzie sen z powiek graczom, którzy przed zaśnięciem, po zamknięciu oczu, słyszeć będą odliczanie do ponownego odrodzenia się.

Walka rozpoczęła się teoretycznie w 2001 roku, wraz z premierą pierwszego Xboxa. Opowieść o kosmicznym konflikcie ras nie mogła zacząć się i skończyć bardziej sztampowo. Ostatnie słowa, które padają z ust bohatera, to: „Myślę, że to dopiero początek." Zastanawiam się, czy Bungie było absolutnie przekonane o geniuszu pierwszej części i czy w ten sposób nie zostawili sobie po prostu furtki na wypadek konieczności/możliwości zabrania się za drugą część.

Czym zachwyciło Halo? O ile jednoznaczna odpowiedź jest niemożliwa, o tyle kilka czynników zdecydowanie przyczyniło się do niesamowicie ciepłego odbioru. Przede wszystkim klimat uczestniczenia w czymś ogromnym – wojnie cywilizacji. Równie ważną rolę odegrał Master Chief. W recenzji z 2001 roku w N+ padło mniej więcej coś takiego: „czy można wymyślić lepszą nazwę gościa, który ma pociągnąć ludzkość do zwycięstwa i dać graczowi pojęcie, jakie zdolności bitewne posiada?" Już wtedy należało przewodzić, biec z przodu z pieśnią na ustach, dawać przykład. Sztuczna inteligencja przeciwników zaleźć potrafiła za skórę, a bezbłędne niemal skrypty liczące obrażenia z różnych broni dopełniały obrazu gry idealnej. Idealnej z plusem – jednym z najbardziej fachowych trybów multiplayer, jakie można do dziś spotkać na konsolach. Ograniczenie wynikające z braku potyczek w sieci rozwiązywano przez zloty fanów (zwane lanami, tudzież jatkami), a najbardziej zagorzali siedzą nad pierwszą częścią do dziś.

→| DO DWÓCH RAZY SZTUKA

Ręka włożona za młodu do ula nauczyła mnie, bym ostrożnie podchodził do pszczół. Strona z wyznaniem miłości tym owadom w swoim tytule (ilovebees.com) rozpoczęła wielce innowacyjną kampanię promującą kontynuację kultowego (już po pół roku!) Halo. Z podaniem daty premiery wstrzymywano się bardzo, bardzo długo. Dopiero pewien tatuaż zademonstrowany w maju 2004 dał fanom konkretną datę – 9 listopada 2004. Pamiętam pierwsze spotkanie i testy tejże gry w wykonaniu najlepszych graczy w kraju. Zamiast biegać i strzelać, rzucali granaty w okolice leżących broni, by zobaczyć, czy da się ją sobie podrzucać. Gdy to nie przyniosło skutku, pady zaczęto maltretować próbami wykonania podwójnego ataku kolbą albo szybkiego przeładowania. Jeśli większość

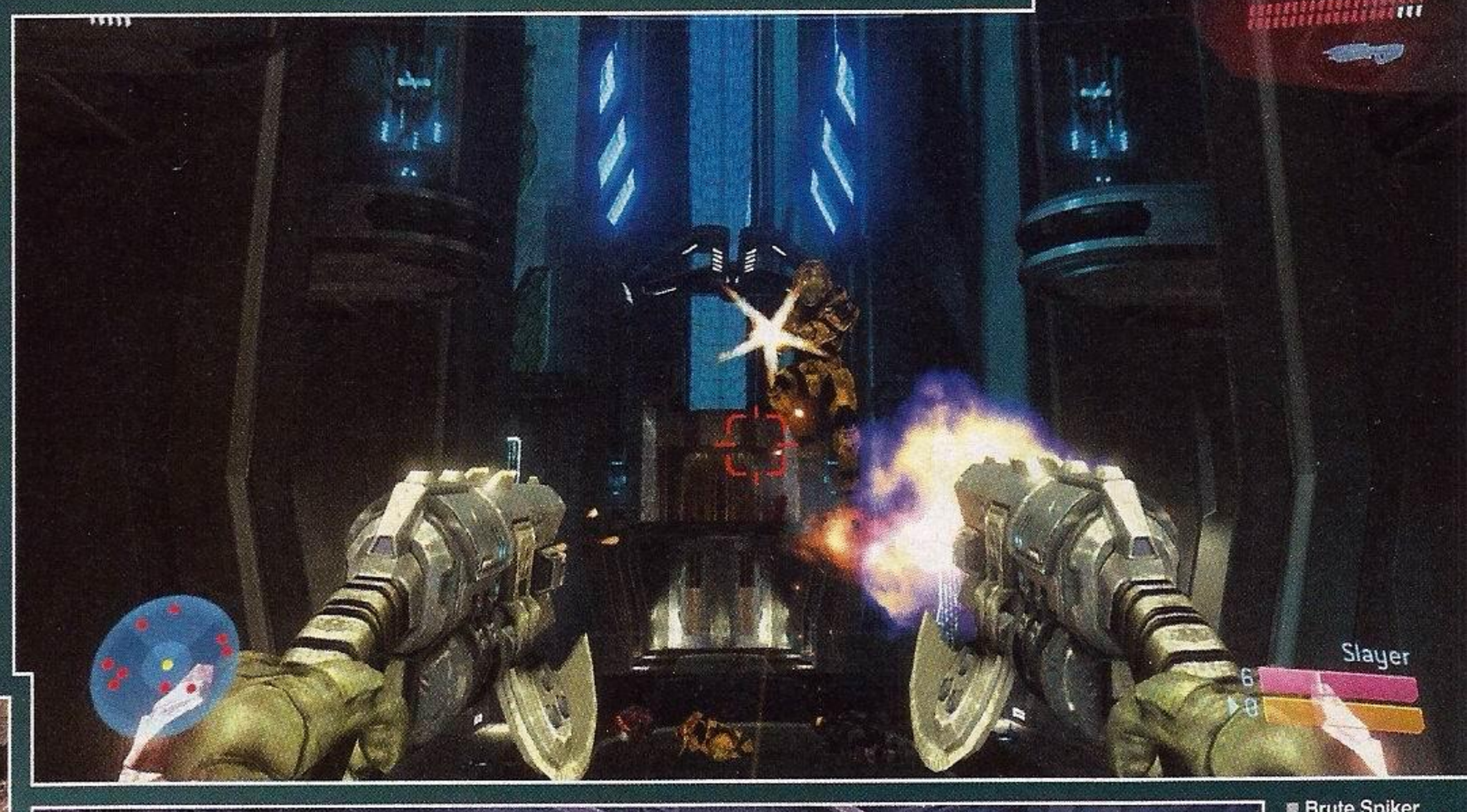
z Was chwyta się teraz za głowę i nie wie, o czym piszę, to tym bardziej pokazuje, jak bardzo pierwsze Halo jest grą elitarną, wymagającą i skomplikowaną. Dwójka odeszła od tego na tyle, że najbardziej zatwardziali fani odwrócili się od niej, gdyż była zbyt populistyczna, przystępna i prosta. Trudno się z tym nie zgodzić, gdy w sieci można znaleźć i obejrzeć filmiki pokazujące przekłamania w detekcji kolizji czy celowaniu. Drugie Halo zyskało jednak niebywale wielką popularność i wyniosło granie w sieci na konsolach na zupełnie nowy poziom. Całkowite zintegrowanie z usługą Xbox Live sprawiło, że H2 i XBL stały się synonimem idealnie rozwiązanych potyczek przez Internet. Grą, która zdetronizowała „dwójkę", stało się dopiero Gears of War. Nie ulega jednak wątpliwości, że błyskawicznie po premierze na tronie zasiądzie Halo 3.

→| TRYLOGIA PROMOCJI

Gdy Pawel Czernek wchodzi do sali Muzeum Ludzkości, słychać tylko jego powolne kroki. Staruszek służył w siłach UNSC w latach 2551 – 2581. Głos redaktora zadaje mu kilka pytań. „Walczyliśmy jakiś czas. Siódmego dnia wystrzelaliśmy się z amunicji. Zaczęliśmy zbierać wszystko, co tylko mogło się nadać do walki – parę granatów, pudełko nabojów do shotguna. Gdy Master Chief odbezpieczył granat, ja strzelałem z działka przewróconego Warthoga. Wiedzieliśmy, że Master Chief jest z nami. Dawał nam nadzieję...". Dziadek ogląda makietę podobną do tych spotykanych we współczesnych muzeach. Widać, że powstrzymuje łzy, ociera nos, głos mu się łamię pod koniec, gdy mówi o nadziei. Trudno pozostać niewzruszonym. Tyle, że jednych może to wręcz oburzyć, a innych nakręcić do granic wytrzymałości. Jeśli czyjś dziadek służył w Wehrmachcie, bronił Warszawy przed najeźdźcą, jest weteranem wojennym... Pan Czernek jest jednym z takich ludzi. Niesamowicie opowiada o wydarzeniach, które nie miały przecież miejsca. Kontrowersji może nie być końca. Ale reklama jest genialna. A co powiecie na pseudo tablice pamiątkowe rozwieszone w największych miastach w kraju? Co na to moher? A strona www.trudnepytania.com.pl? Dyskusja o polskich wojskach w Iraku zainspirowana grą – nowatorstwo, czy świętokradztwo?

Przygotowując kampanię Halo 3 można było zrobić chyba wszystko. Pokazać dynamizm akcji, intensywność jatek w multi, zróżnicowanie broni. Tak robi każdy. I właśnie dlatego zdecydowano się na zgoła inne podejście. „Zakończyć walkę" oznacza bowiem odwołania do szanowanych i ważnych wartości. Stając się ikoną kultury, MC – według wizji marketingowców – reprezentować ma sobą

■ Właśnie o tym wspomniałem w tekście – nie wypada biegać z nieprzeładowaną spluwą. To wyrok śmierci. Wciskanie RB po każdej wymianie ognia musi wejść w krew. Wie o tym każde dziecko.



■ Brute Spiker przeszedł minimalną zmianę względem bety. Teraz kolce lecą jakby nieco wolniej, przez co nie jest już tak zabójczą bronią na średni dystans. Ale z bliska dzierżony z bliźniakiem potrafi zabić ofiarę w mgnieniu oka.

najbardziej szlachetne cechy charakteru. Męstwo, bohaterstwo, oddanie – dzięki nim na polu walki żołnierze walczący u jego boku nie tracili nadziei, szukali inspiracji, podziwiali go i dodawali sobie otuchy samą jego obecnością.

→| NAPISAĆ HISTORIĘ

Zakładam, że wszyscy zainteresowani tematem znają opowiedziane w serii wątki, postacie, strony konfliktu. Ci, którzy chcą zacząć swoją przygodę w tym świecie dopiero teraz, mogą natrafić na spory dysonans poznawczy. Wydaje mi się, że niedługie wprowadzenie znacznie poprawiłoby klarowność wydarzeń. W grze tego nie ma, dlatego pozostaje to oto streszczenie wydarzeń.

Ludzkie siły UNSC zostały zaatakowane przez armię Sprzymierzonych (Convenant) – kilka ras wierzących, że aktywacja świętych pierścieni (Halo) jest drogą do zbawienia. Jeden ze statków ludzi trafia na tajemniczy obiekt zawieszony gdzieś w przestrzeni kosmicznej – tytułowe Halo. Wewnętrzna część struktury wystrojona jest jak najpiękniejsze okolice Matki Ziemi – lasy, góry, jeziora. Okazuje się jednak, że gigantyczna konstrukcja została zbudowana przez Praprzodków (Forerunners) i jest bronią. Pod koniec gry pojawia się trzecia strona konfliktu – broniących pierścienia Sprzymierzonych atakuje tajemnicze Flood. Chiefowi udaje się zniszczyć pierścień i tak kończy się pierwsza część. Druga to już prawdziwa eksplozja nowych postaci, ras, spisków, przepowiedni. Minister Obrony pierwszego Halo – Arbiter – zostaje oskarżony o niedopełnienie obowiązków i skazany na śmierć. Ale Rada Starszych daje mu szansę. Nie podoba się to przywódcy armii przybocznej Rady – Tartarusowi. Wielka małpa jest przedstawicielem gatunku Brutes i buntuje się wywracając wszystko nogami w bok. Gdzieś w tym wszystkim jest Wyrocznia – prawdopodobnie pozostałość po Praprzodkach, strażnik Instalacji. Okazuje się, że Halo zostały zbudowane, by chronić Wszechświat przed Flood.

Wielkie, mackowate coś pojawia się dopiero w zakończeniu „dwójki" i zleca Chiefowi oraz Arbitrowi wspólną walkę i zniszczenie Instalacji.

→I BOHATER PRZEZ WIELKIE H

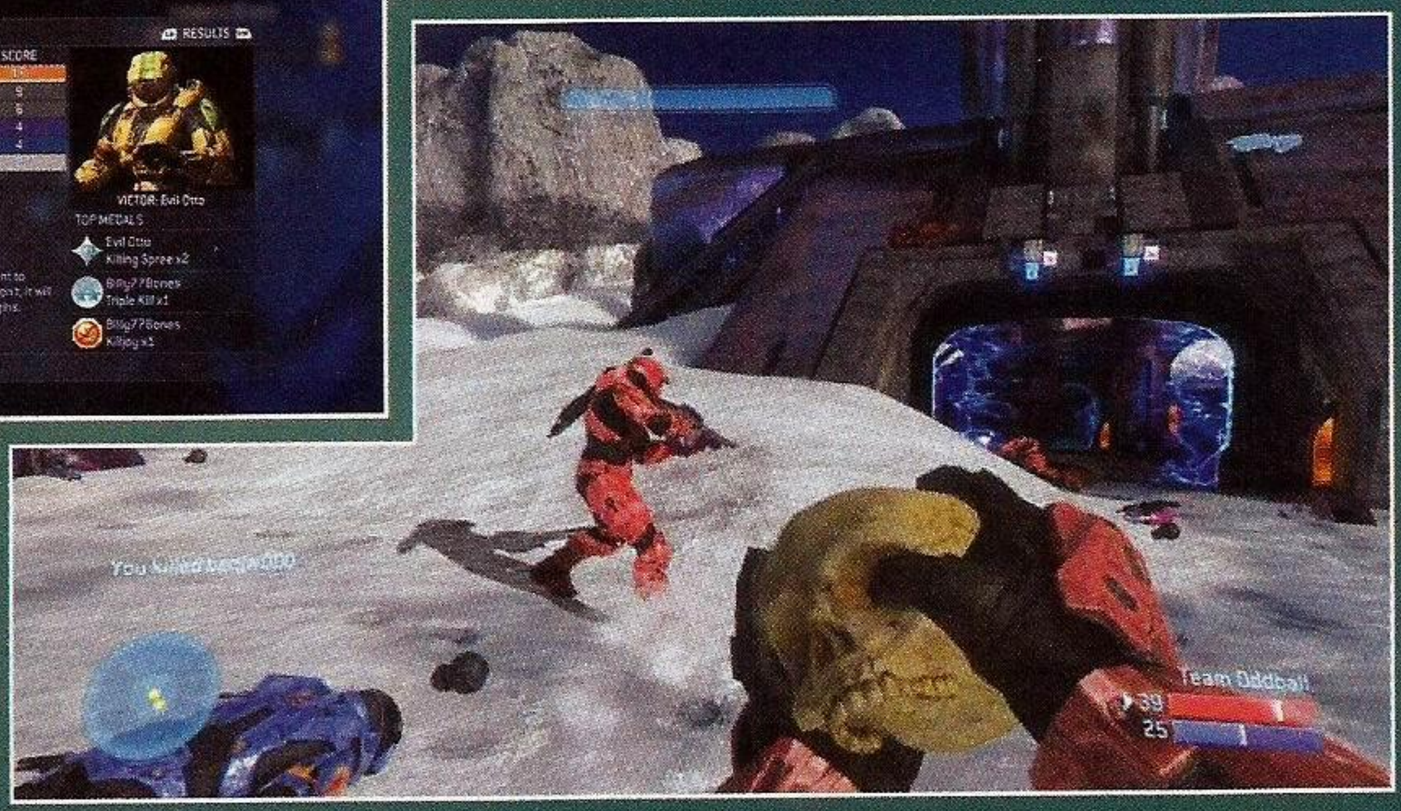
Zielona zbroja, żółty, połyskujący wizjer, hełm podobny do tych z motocykli cross, karabin maszynowy – projekt Master Chiefa może się podobać, albo nie. Ma jednak w sobie coś, co przyciąga i nie można go pomylić z nikim innym (ew. z gościem z Power Rangers, hehe). Jego twarz skrywana jest za grubą szybą kasku i nie było nam dane jej ujrzeć. Chociaż z drugiej strony – widzieliśmy go całego bez zbroi, leżącego na łące, gdy miał może z dziesięć lat. Obok niego leżała Cortana – najbliższa mu osoba. Patrząc na ich znajomość można śmiało skojarzyć, że podobne stosunki łączyły Clouda i Tifę w kultowym FFVII. Raczej nie mówimy o miłości, ale przyjacielskiej obietnicy, chęci ochrony dziewczyny przed wszelkim złem. Jakim cudem Cortana kończy jako moduł sztucznej inteligencji – nie wiadomo. Master Chief – John – przenosi ją w swoim kasku na niewielkim chipie wpinanym z tyłu. W trakcie kampanii parokrotnie MC ma wizję, w których Cortana woła o pomoc, rzuca chaotyczne myśli, przestrzega. Związek tych dwóch charakterów naprawdę przypadł mi do gustu.

→I ŚWIAT PRZEDSTAWIONY

Scenka otwierająca Halo 3 pokazuje rozbitków – sierżant Johnson bada nieprzytomnego Master Chiefa. Bohater leży na plecach ze znieruchomiałymi rękoma nad klatką piersiową, jakby kogoś obejmował. Gdy przełożony stwierdza, że to koniec, MC podnosi się, chwyta rzucony karabin, rozgląda wokół. Dostrzega za jednym z chłopaków postać wyposażoną w niewidzialność. Rzuca się w jej stronę, dopada i przykłada pistolet do gardła Arbitra. Johnson tłumaczy, że on jest przecież teraz z nami.

Tym razem akcja zaczyna się w dżungli. Krótki bieg między drzewami, wspinaczka nieopodal wodospadu,pierwszy kontakt z przeciwnikami stojącymi po drugiej strony doliny wypełnionej jeziorkiem i okolonej skałami. Rosłe drzewa dają cień, przez ich liście przebijają się promienie słońca, na gałęziach czają się już Szakale ze snajperkami i tarczami. Cały czas u naszego boku przebija się cała gromada marines, którzy od czasu do czasu coś krzykną, rzucą żartem. Najlepsze jednak, że wzorem drugiej części, można zabrać każdemu z nich broń i dać im swoją. Zamiana karabinu na wyrzutnię rakiet okraszona jest sarkastycznym komentarzem. Zabawne, szczególnie w obliczu włączonego „przyjacielskiego ognia". Trzeba uważać, gdzie się rzuca szyszkę, bo latający komandosi z własnego oddziału nie budzą takiej radości w szeregach wroga, jak latające stworki w naszej jednostce. Trafnie posadzony headshot, czy właśnie granat wyrzucający sporą grupkę gruntsów w powietrze spotyka się z aprobatą kolegów. To właśnie takie odwołanie do opisywanej na początku kampanii marketingowej. Zresztą i tak nie najważniejsze. Otóż już pierwsza misja zabiera nas do oblężonej przez wrogów bazy. W korytarzach leżą ranni żołnierze. I to wcale nie tak trochę ranni, że tylko odpoczywają. Na ich ciałach widać zakrwawione bandaże, opaski na oku. Niektórzy podłączeni są pod kroplówki, jęczą z bólu. W pewnej scence przewija się nawet motyw niczym z izby przyjęć – obok bohatera przejeżdża na takim stole pacjent wieziony przez personel medyczny. O ile w poprzedniej odsłonie było bardziej militarnie, tak teraz autorzy starali się oddać także traumy ludzi wojny.

■ Menu przygotowane jest w przemyślany sposób. W opcjach można stworzyć własne kombinezony z zaproponowanych elementów – kształt kasku, wizjera, osłony rąk i klaty. Poza tym emblemat i dowolna kombinacja kolorów. Zindywidualizować się.



→I ZAGRAĆ I UMRZEĆ?

Strzelaniny fpp mają swój urok i dziesiątki milionów fanów. Można śmiało stwierdzić, że to właśnie zasługa (wina?) Microsoftu, że gatunek ten tak się rozplenił na konsolach. Pierwszy Xbox miał przecież pada stworzonego wręcz do takich gier. X360 ciągnie tę tradycję, a Halo 3 jest jednocześnie największym żaglem i wiatrem.

■ Osłabiono również nieco fioletowego ogiera. Teraz podczas przeładowania wypuszcza z siebie zieloną mgiełkę. Wciąż jest cennym znaleziskiem na mapach.

■ U góry widzimy przybliżenie snajperki. Celownik nie lata, nie trzeba wstrzymywać oddechu. Po lewej za to śmieszny Grunt i śliczne refleksy na broni. Halo 3 ma graficznie momenty. Mało, ale ma.

■ Klasyczny przykład zmiksowania dwóch małych spluw. Dobrze, że Plasma Rifle nie stopuje ruchów, jak w jedynce. Za to przegrzewa się jakby nieco wolniej.

■ Oto dwa bardzo poważne argumenty w Halo. Czołg Skorpion jest potężny, ale do obsługi działka maszynowego potrzebna jest druga osoba. Za to shotguna niesie się samemu. Strzał z bliska zabija na miejscu, z paru metrów wymaga poprawki kolbą.

MC porusza się całkiem żwawo, a kamera delikatnie kołysze się wraz z jego dziarskim krokiem. Jego skoki również przeszły minimalną zmianę względem poprzednich dokonań Bungie – są tak samo wysokie, jak w „dwójce", ale po lądowaniu trudno wzbić się z miejsca na wyżyny – to już ukłon w stronę oryginału. Podobnie ma się sprawa z granatami. Znowu jakby były bardziej podatne na zmianę trajektorii przy niesprzyjających warunkach. O te właśnie warunki wcale nie jest tak trudno, ponieważ seria słynie z wielkich potyczek i ciągłych wymian ognia. To teraz najlepsze.

Halo 3 oferuje niesamowite wręcz emocje swoją genialną intensywnością. Nie można tejże pomylić z niczym innym. Jatka na najwyższych obrotach trwa niemal nieustannie, a przeprawa przez kolejne poziomy sprowadza się na dobrą sprawę do śmigania od jednego miejsca zapalnego do drugiego. Na każdym kroku spotykamy grupki nieprzyjaciół. W połączeniu z naszym oddziałem (nie ma żadnego wydawania rozkazów, oczywiście) daje to mnóstwo okazji do spektakularnych bitew. Dzięki tych pokrak nie mogła chyba być lepsza. Te wielkie szarżują prosto na oddział, mniejsza starają się schować za winklem, bądź rzucić granat. Celność to oczywiście kwestia poziomu trudności. Na najwyższym dostać headshota jest bardzo łatwo.

Skoro jesteśmy przy sterowaniu. Pisałem już o tym przy okazji bety, ale warto to powtórzyć. Konfiguracji pada jest

SCENKA OTWIERAJĄCA HALO 3 POKAZUJE ROZBITKÓW – SIERŻANT JOHNSON BADA WYGLĄDAJĄCEGO NA MARTWEGO MASTER CHIEFA

doskonałej architekturze bardzo łatwo można oflankować nieprzyjaciół i sprzedawać im np. potężne strzały z shotguna prosto w ryj. I poprawiać kolbą, naturalnie. Nikt mi też nie powie, że gigantyczną zaletą Halo nie jest fakt umieszczenia granatu pod lewym spustem na padzie. Kartofel leci piękną parabolą, a gdy ląduje tam, gdzie sobie to upatrzyliśmy, daje masę satysfakcji i poczucia mocy. Nie mówiąc o frajdzie przyklejenia komuś świecącego granatu obcych. Niektórzy przeciwnicy rzucają wtedy broń i biegną jak najdalej od swoich kompanów. Sztuczna inteligencja istne zatrzęsienie i każdy znajdzie coś dla siebie. Inwersja analogów, zamiana ich funkcjami, obłożenie przycisków – da się zmienić dosłownie wszystko. Gałki w padach idealnie reagują na ruchy kciuków. Mam świadomość, że najlepsi gracze niewiele ustępują dzięki tej technologii ludziom wyposażonym w klawiatury i myszki. Nowością jest niezależne przeładowanie niesionych broni, które wylądowało pod grzbietowymi LB i RB. Pamiętajcie, żeby zawsze po wymianie ognia uzupełnić magazynek! Nigdy nie wiadomo, kiedy ostatni nabój może uratować życie.

→I GNATY, GRANATY, NA RATY

Wyposażenie już w pierwszym Halo było mistrzowskie. Pistolet zabijał trzema strzałami w głowę, karabin był świetny na krótki dystans, broń obcych potrafiła ściągnąć całą osłonę, albo zwolnić ruchy ofiary znajdującej się pod ostrzałem. Wyrzutnia rakiet miała wielką siłę, snajperka wymagała zegarmistrzowskiej precyzji. Dwójka sporo namieszała głównie poprzez osłabienie podstawowego ekwipunku, dodanie paru kontrowersyjnych pierdół oraz możliwości strzelania z dwóch mniejszych broni jednocześnie, nie mówiąc o mocno pokpionej sprawie auto-namierzania. Teraz jest już znowu dobrze, acz trzeba mieć odpowiednie podejście. Nikt się raczej nie spodziewał, że nagle arsenał zbiednieje i wróci do oryginalnego stanu sprzed sześciu lat. Tym samym dostajemy między innymi nowe granaty zapalające, potężny młot do ataków w zwarciu, bardziej widoczna jest też wyrzutnia rakiet obcych oraz wyczekiwany miotacz płomieni. No ale je raczej trudno przeoczyć, nie? Świetnie też, że w kwestii gadżetów używanych niebieskim przyciskiem X dorzucono ze dwa nowe. Poza znaną z bety przezroczystą tarczą

MŁOT I KOWADŁO

Całkowitą nowością na skalę gatunku jest tryb Forge. Wybieramy go z głównego menu. Następnie decydujemy, którą mapę chcemy wrzucić między młot a kowadło. Najlepsze, że można do tego rzemiosła zaprosić nawet siedmiu innych kowali. Zabawa zaczyna się jak klasyczny deathmatch każdy na każdego. Ale to nie o strzelanie tutaj chodzi. Dając „górę" na padzie kierunkowym zamieniamy się w latającą puszkę na kształt 343 Guilty Spark. Bycie podatnym na kule w tej postaci jest trochę dziwne. Najważniejszym jest, że przesuwając się po mapie i zbliżając się do odpowiednich obiektów możemy je podnosić. Odbywa się to bardzo prosto, poprzez wciśnięcie A. W ten sposób manewrując blaszanym bębenkiem przesuwamy i upuszczamy bronie, gadżety, pojazdy, a nawet poszczególne elementy wystroju mapy. Daje to naprawdę gigantyczne możliwości w tworzeniu własnych, powykręcanych miejscówek, żeby urozmaicić zabawę, a następnie udostępniać swoje wizje innym. A wrzucanie nowych przedmiotów? Jest. Rewelka.

■ Abordaż wrogiej jednostki można wykonać przytrzymując RB w jej pobliżu. Na większe maszyny MC wskakuje i ładuje do środka granat. Poniżej needler – podczas pierwszej przeprawy przez kampanię nie podniosłem go nawet raz. Nie żałuję. Do użytku tylko dla zabawy. Tutaj bez zmian.

ochronną, miną czy dmuchawą/trampoliną, znalazłem też niewidzialność i przenośną barierę, jakiej używają kosmici, by się za nią chować.

Pamiętam swoją pierwszą przejażdżkę Warthogiem. Zajęło mi zaledwie parę minut, by zrozumieć, jak genialne sterowanie opracowano sześć lat temu. Dzisiaj jest wciąż pierwszorzędne i sprawdza się doskonale. Ale przecież nie samym jeepem bojowym żyje Halo. Dorzućmy do tego szybkie, antygrawitacyjne Ghosty, latające i zwrotne Banshee, oraz parę nowych pojazdów. Na czoło wysuwa się potężne połączenie walca drogowego i motocykla. Przednie koło składa się z dwóch kolczastych kręgów, obudowane jest pobłyskującą blachą. Siedzi się w tej maszynie, jak na harley'u i pruje z działka umieszczonego z przodu. Tylne koło jest malutkie i służy chyba tylko do ozdoby. Bujawa takim potworem daje masę satysfakcji – potrącenie sporych brutów kończy się ich zgonem. Całkowitą nowością spotkaną przeze mnie dopiero w samej grze jest Hornet – fuzja dwuwirnikowego helikoptera z którymś z Warhawków przypomina amerykańskiego V-22 Osprey. Maszyna wznosi się na dużą wysokość i pruje z karabinu oraz rakiet. Bardzo miła zabawka.

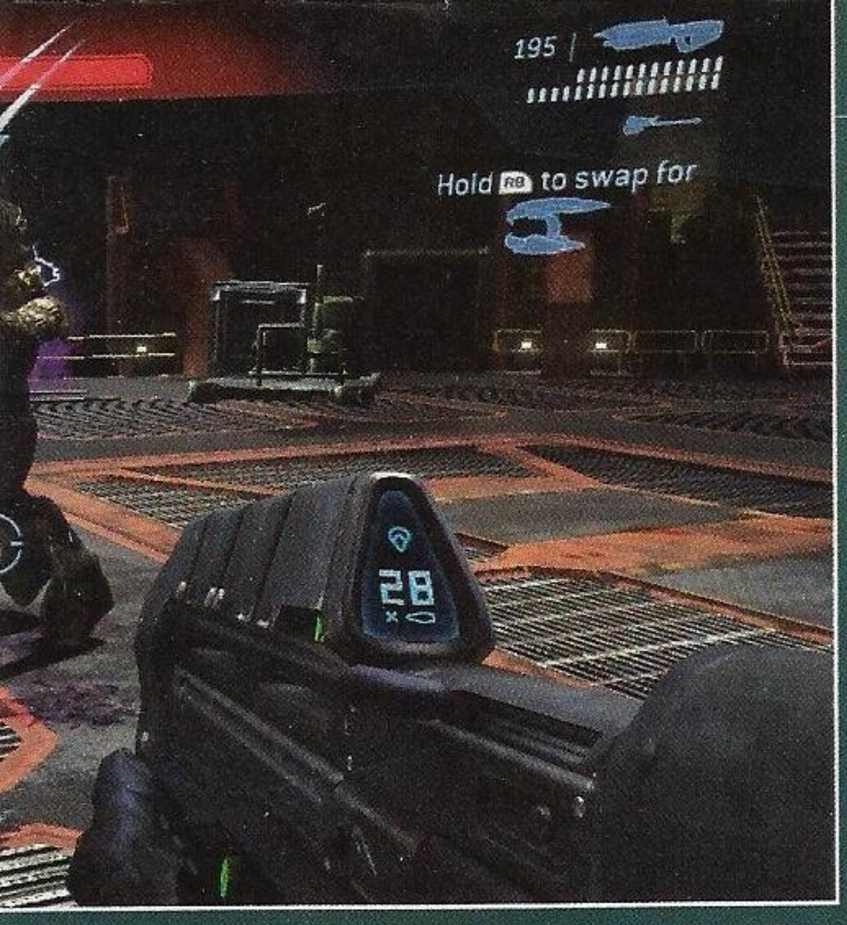
Największe wrażenie i tak wywołuje Słoń (Elephant). Jeśli ktoś myślał, że Skorpion jest największym pojazdem, jaki można spotkać na polach bitew w uniwersum Halo, grubo się pomylił. Elephant jest gigantyczną fortecą na kółkach, można na niej przewozić paru kolegów i pruć do wszystkiego. Występuje jednak tylko w multi. W kampanii natknąłem się też na parę nowych pojazdów obcych. Jakieś pojazdy łączące prędkość Ghosta z drugim działkiem i gabarytami nieco większymi, niż Banshee. Plejada wehikułów jasno świeci w konstelacji Halo i rozjaśnia nie tylko singlową kampanię, ale przede wszystkim online'owy wygrzwe będący najmocniejszym punktem Halo 3.

→I ZOBACZYĆ I... SKRZYWIĆ SIĘ

Potężna zawierucha. Kataklizm. Istne trzęsienie ziemi powiązane z chorobami węzłów chłonnych i jaskrą. Gdy piszę te słowa do premiery zostało parę ładnych dni. Wszyscy je odliczają i czekają na cud, gwiazdkę prosto z nieba, uśmiech od samego Stwórcy. Do końca tekstu jednak sporo, ale czas nadszedł, by napisać o grafice. Kto pamięta pierwszy kadr z silnika gry, ręka w górę. Wywarł on wielkie wrażenie na wielu z nas, a wedle zapewnień Bungie ostateczny kod miał faktycznie graficznie zniszczyć. Nie niszczy.

Wszystko, co moje oczy widziały, oparte było na silniku gry. Co się z tym wiąże? Scenki, którym brak jest ikry i mocno rozczarowująca animacja twarzy. Synchronizacja ust z wymawianymi słowami nie istnieje. Ale najbardziej to i tak kuleją dwie inne kwestie – proste modele postaci i ząbki na niemal każdej krawędzi. Możecie to sobie wyobrazić? Ogolona czaszka Johnsona pokazana z tyłu wzbudziła spore zamieszanie na jednym z pokazów. Ząbki prześcigały się w tym, który pierwszy dotrze na szczyt głowy oznaczony spiczastym połączeniem wieloką-tów. Może i szczegół, ale jest tego więcej, a najbardziej dokucza pod sam koniec gry. Wychodzi wtedy na jaw, że developerowi najwidoczniej zabrakło czasu na ostatnie szlify, ponieważ większość tel to dwuwymiarowe placki w nie najwyższej rozdzielczości. Sprawę do tego znacznie pogarsza podzielenie ekranu w trybie kooperacji. Trawa dorysowuje się tuż przed oczyma, animacja zwalnia wyraźnie. Można to zrzucić na karb tego, że wraz z partnerem dostajemy pod lufy większą ilość przeciwników. Ale czy trzeba szukać wytłumaczeń? Nie podoba mi się to ani trochę. Przecież to Bungie, do cholery! Myśleli, że jakkolwiek im wyjdzie od strony graficznej, to i tak się uda i wszyscy będą zachwyceni?

Medal ma dwie strony i krawędź. Przeprawa przez dżunglę i niesamowity efekt HDR, zdecydowanie świecą najjaśniej w kwestii oprawy. HDR? No na pewno wielu z nas to zna – gdy po całym dniu w domu z zasłoniętymi żaluzjami wychodzi się na dwór, gdy słońce jeszcze dość mocno świeci. Efekt kreta jest bardzo sugestywny i aż dziw, że wizjer w kasku Master Chiefa tego nie niweluje.



■ Poniżej Hornet w całej okazałości. Fryga się tym bardzo przyjemnie, a siła ognia jest większa, niż Banshee. Wyskok z największej wysokości kończy się oczywiście śmiercią jeszcze w locie. Warto przy tym pamiętać, że jako takie obrażenia po upadkach nie istnieją. MC może skoczyć z najwyższego miejsca na mapie (w multi) na ziemię i nic mu się nie dzieje. Kawał ud musi mieć pod tą zbroją. Nie żeby to nas kręciło.

■ Pojedynki online są najlepszym, co Halo 3 ma do zaoferowania. Tutaj faktycznie jest bez pudła. Słyszałem co prawda głosy, że obecnie powinno grać się w 32 osoby, ale to bzdura. W multi na X360 nic nie zagrozi temu Powrotowi Króla.

Przejście z jasnego pomieszczenia w cień i spojrzenie z zaciemnionego budynku na słoneczny krajobraz robi wielkie wrażenie. Obraz łapie ostrość w sposób, jakiego nie widziałem wcześniej. Poza tym grając na telewizorze samemu trudno doszukać się jakiego pop-upu, a czasami widoczność sięga hen, daleko. Nie, nie można dotrzeć do każdego widocznego punktu. To była ściema.

Poza HDR Halo 3 potrafi rozpieścić organ wzroku przywiązaniem do detali. Otoczenie odbija się w masce Ghosta. Na wodzie błyskają śliczne refleksy. Wybuchy granatów i pojazdów prezentują bardzo wysoki poziom. Eksplozje rozrywające wraki wyrzucają w powietrze masę odłamków. Ogień płonie, ale nie widać, by lizał obiekty. Najlepiej prezentuje się dzierżona broń – animowany spust, przeładowanie, uderzenie kolbą. Za całokształt oprawy nie mogę jednak grze wystawić wyższej oceny. Po wewnętrznym studiu producenta każdego sprzętu należy się spodziewać dopieszczonego produktu pod każdym względem.

→| USYSZEĆ I ZEMDLEĆ

Znacie to na pewno. Motyw przewodni w Halo jest – moim zdaniem – najbardziej zapalającym do walki zlepkiem dźwięków, jaki w życiu słyszałem. Wielokrotne wsłuchiwanie się w ścieżkę dźwiękową poprzedniczek nauczyło mnie wyłapywania niesamowitego klimatu zaklętego niemal w każdej kompozycji. O ile „dwójkę" otwierał znany motyw zagrany na elektronicznej gitarze, tak teraz prym wiedzie fortepianowe, oszczędne brzdąkanie. Na same tylko wspomnienie przechodzą mnie ciarki, tak genialny to kawałek. Dziegieć w miodku? W trakcie zabawy słyszmy go naprawdę kilka ładnych razy. Czasami znikąd się włącza, czasami bojowe rytmy uderzają w środku jatki. Zawsze zapalają, ale chyba jednak przydałby się jakiś nowa kompozycja bądź aranżacja. Nie dosłyszałem, jeśli była, nie rzuciła się w uszy. Lektorzy to półka tuż przed najwyższą, głosy broni, sprzętu i przeciwników spisują się na medal.

→| ZORGAZMOWAŁO MNIE DO TYŁU

Z powyższego tekstu wynikać może jedno – ta gra to nie do końca oszlifowany brylant, a ocena wywindowana do granic możliwości nie powinna być zagrożona przez „tylko" ładną grafikę. Wiem, bo ja również myślałem o tej grze w samych superlatywach, jestem wielki fanem serii. Gdy przeszedłem z Mielem co-opa, rozmowom nie było końca. Debatowaliśmy o wszystkim tym, czego jeszcze w tej recenzji nie ma. O wadach i niedociągnięciach. Na zachwyty czas był w trakcie zabawy. Po przyszła zimna kalkulacja.

Fabuła nie jest spójna. Oczywiście nie zdradzę zakończenia, ale musicie wiedzieć, że nie tylko zostawia ono furtkę, ale wręcz razi prostotą. Poza rannymi żołnierzami nie napotkałem jakiś dramatycznych momentów. Owszem, są przebłyski z Cortaną, są wahania nastrojów. W jednej misji walczyłem przeciwko danej frakcji, by wracając tą samą drogą po scence mieć ją za sprzymierzeńca. Nie ma złego back-trackingu, jest normalny. Czasami też nie do końca wiedziałem, gdzie się udać i dlaczego. Korytarze wydawały się dość podobne i całe szczęście, że po chwili błąkania wyskakuje strzałka oznaczająca cel. Wszystkie misje sprowadzają się jednak do „biegnij tam i zabij/zniszcz". Okej, jasne, że to tylko strzelanina. Tylko po jakiego czorta ktoś chciał dodmuchać wokół niej historię na miarę co najmniej Metal Gear Solid 3? Przecież beztroskie strzelanie nie potrzebuje takiej otoczki budowanej brzydkimi przerywnikami. Ważne też, żeby się odnieść do Heavenly Sword. Tam sama rozgrywka również sprowadzała się do eliminacji przeciwników, jednak otoczka wymiatała. Tutaj dorobiono coś na wyrost. Można było pociągnąć wszystko na modelach znanych z wczesnego zwiastuna, gdy Master Chief podnosi hełm, rewelacyjnie biegnie i skacze w stado wrogów. A tak – jedna brzydko wykonana postać mówi o tragicznych wydarzeniach, druga ginie, a my wciąż beztrosko sadzimy headshoty napływającym falom przeciwnikom. Rozdźwięk pomiędzy hypem wokół fabuły a rzeczywistością zwyczajnie mnie razi. Tak więc – krecha numer dwa.

Halo 3 ma też trzecią, największą wadę – długość kampanii. Za pierwszym razem pędziłem na złamanie karku, nie zawracałem sobie głowy ani czaszkami, ani wybitnie dokładnym badaniem miejscówek, lizaniem ścian. Zajęło mi to – uwaga – sześć godzin. Z jednej strony świetnie – można strzelić zakończenie walki w jeden wieczór. Z drugiej – Halo! Mówimy o ponoć epickiej powieści, zwieńczeniu trylogii. Pamiętacie Powrót Króla? Drugą część God of War? Tutaj o takim rozmachu nie ma mowy. Przez sześć godzin działo się wiele. Skondensowana akcja podana w dobrej oprawie graficznej, intensywne wymiany ognia, ostrzał już nawet nie jednego Skaraba, ale dwóch naraz. Do tego niczym niezmącona radość z celnych serii, używania wymyślnych gadżetów, pojazdów jak w żadnej innej grze. Nadal nie mogę w to uwierzyć. Sześć godzin...

→| ROZERWANE SERCE

Nikt nie potrzebuje tej recenzji. Mam również wrażenie, że niewielu kupi dla Halo 3 konsolę Xbox 360. Być może się mylę, ale obstawiam, że wszyscy MC wannabe są już właścicielami tego sprzętu. Zwieńczenie trylogii mogło wyglądać lepiej. Ależ zdanie z podwójnym dnem mi wyszło – „wyglądać lepiej". Nie tylko graficznie, ale i od strony fabularnej. Kilka razy po zakończeniu zastanawiałem się, co tak naprawdę się wydarzyło. I dlaczego. Nie tak to sobie wyobrażałem, nie tak.

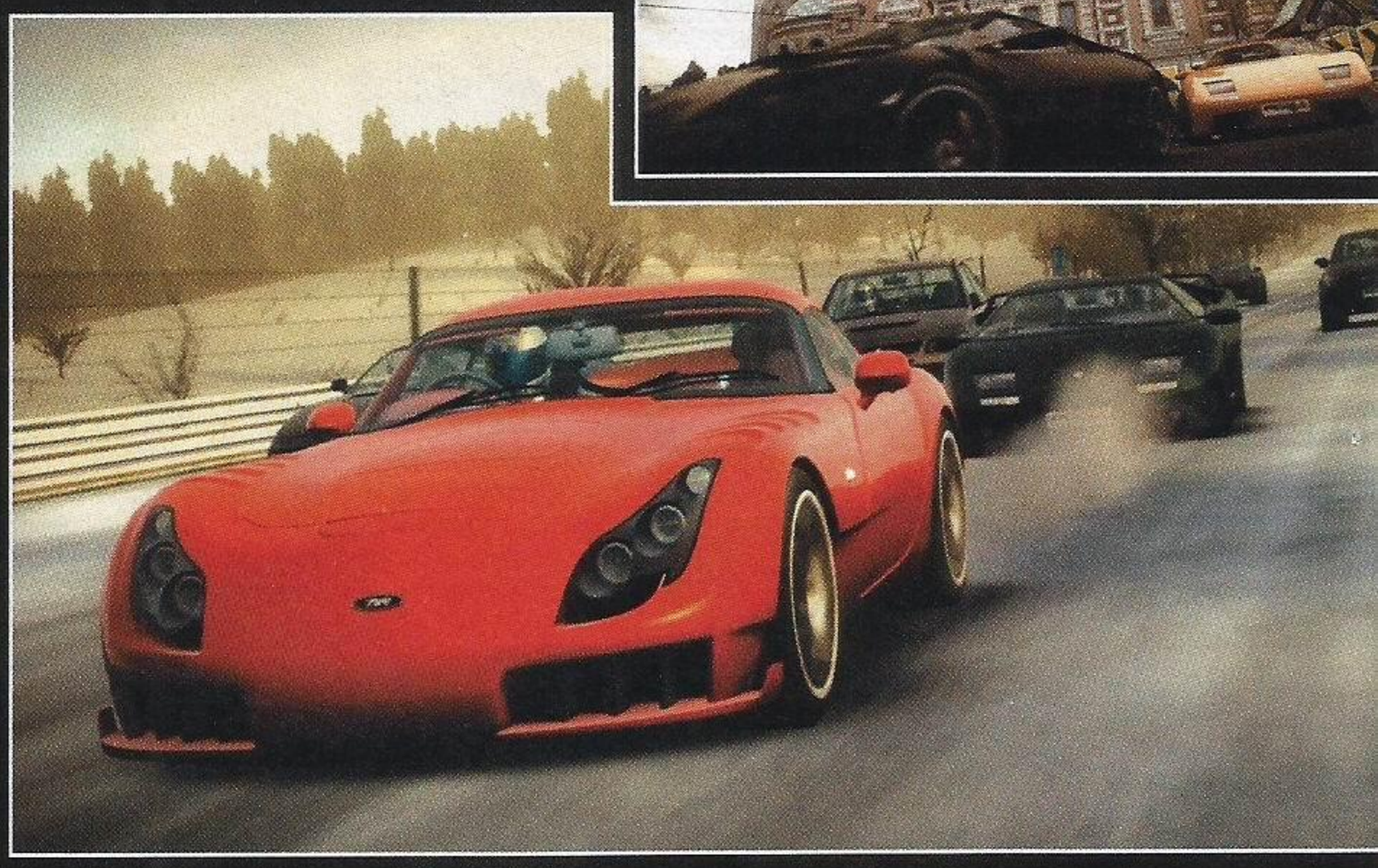
Fajne nowinki w multi macie opisane w ramkach, a w kolejnych numerach będę starał się rozebrać sieciowe tryby Halo 3 na części. Nie mam pojęcia, czy ktoś zaangażował się w tę grę bez grupki znajomych i traktuje ją jako strzelaninę dla jednego z fajnym przekazem. Jeśli tak, srogo się może rozczarować trwaniem przygody. Gdy wrzuci wyższy poziom trudności i zacznie szukać czaszek, z sześciu godzin zrobi się może z dziesięć. Wciąż za mało. Ale stało się. Multi musi wynagrodzić i nikt już tego nie zmieni. Trylogia wygląda na zamkniętą, chociaż wielu pewnie by mocniej trzasnęło drzwiami na ten znak. Przerost formy nad treścią, w najlepszej formie. ■■

OCENA 9.5/10
KRÓTKIE ZWIEŃCZENIE TRYLOGII

DIE KARTEN

Spodziewajcie się u nas wkrótce pełnego opisu wszystkich zakamarków multiplayera w Halo 3. Najpewniej zaczniemy od map, które są przecież jednym z najważniejszych elementów. Jednak już teraz można dość bezpiecznie wytypować, które cieszyć się będą największą popularnością. Na czoło wysuwa się Guardian – inspirowana kultowym Lockoutem miejscówka kryje sporo tajemnic i wygląda bardzo ładnie. Łatwo z niej wypaść, bo zawieszona jest w przestrzeni. Za to Isolation jest symetryczne i raczej średnich rozmiarów. Bogata plątanina tuneli podziemnych i przejść sprawi, że prawdopodobnie w nich dziać się będą najlepsze jatki. Witamy też odmłodzony Zanzibar i kilka świeżych projektów. W sumie 11. Z czasem dojdą nowe. Oby niedrogo.

PROJECT GOTHAM RACING 4



txt: BLIZZARD BEAST

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Bizzarre Crt.
- Liczba graczy: 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Stary, dobry PGR wzbogacony o świetnie pasujące nowości. Czego chcieć więcej?
ZŁE: Przydałoby się zmienić medalowy system poziomów trudności na coś bardziej przemyślanego.
BRZYDKIE: Z rzadka to i owo, ale nie ma czasu się przyglądać podczas jazdy. Jest ładnie.

MARCELLUS: Mam sentyment do tej serii, bo jest takim rozbudowanym i nieco udziwnionym, ale jednak – klasycznym zręcznościowym racerem. Wymagającym i dającym dużo radości. Ale zasiadając do „czwórki" trochę obawiałem się tego, że motocykle będą koszmarnym niewypałem. Po zagraniu wszystkie wątpliwości zniknęły, przecinkami śmiga się fajnie i uczciwie, więc już bez obaw przystąpiłem do zdobywania platyn i złotek. Dobry towar.

KUDOS – TAK STAROŻYTNI GRECY OKREŚLALI SZACUN

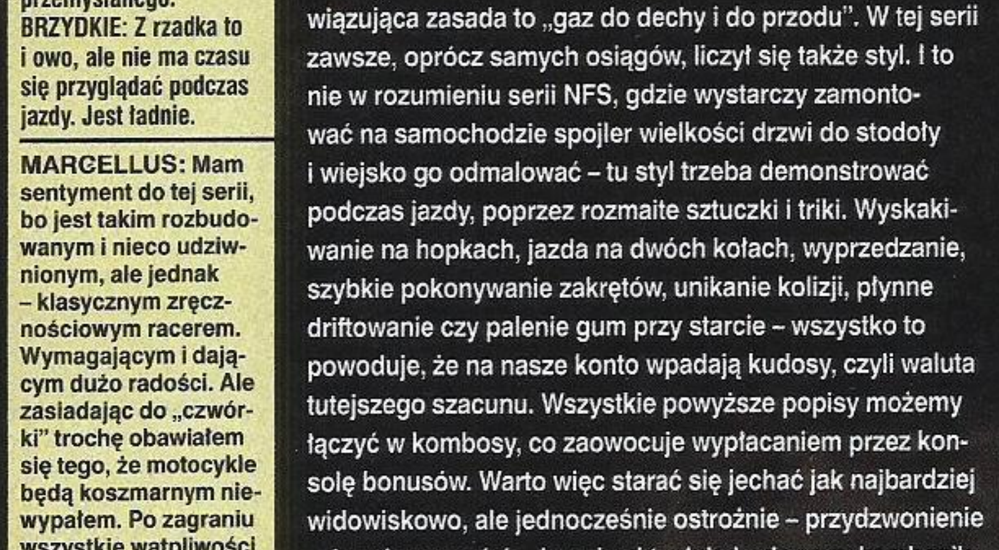
Jesienny pochód hitów przez konsolę Microsoftu nie mógł obejść się bez porządnej gry wyścigowej. Swój najważniejszy tytuł w tym gatunku Microsoft wystawił do walki z konkurencją jeszcze przed wakacjami, jednak w zanadrzu trzymał kolejnego znanego i lubianego racera, czyli nową odsłonę Project Gotham Racing. PGR z cyferką „4" w tytule to już piąta inkarnacja flagowego tytułu od Bizarre Creations (co nieco o poprzednich częściach możecie przeczytać w ramce 'Lekcja Historii'). W „czwórce" w dalszym ciągu na ulicach najsłynniejszych metropolii globu rywalizują ze sobą kierowcy prowadzący najszybsze sportowe maszyny świata, jednak w tej części twórcy wprowadzili kilka znacznych nowości, takich jak zupełnie nowa ścieżka kariery, zmienne warunki pogodowe oraz największa rewolucja w serii, czyli wyścigi z udziałem motocykli. Jak te zmiany wypadły w praktyce? Zapraszam do recenzji!

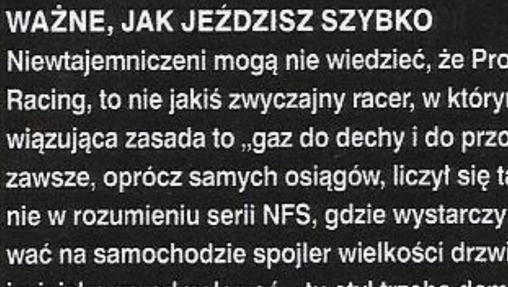
→| NIEWAŻNE, JAK SZYBKO JEŹDZISZ. WAŻNE, JAK JEŹDZISZ SZYBKO

Niewtajemniczeni mogą nie wiedzieć, że Project Gotham Racing, to nie jakiś zwyczajny racer, w którym jedyna obowiązująca zasada to „gaz do dechy i do przodu". W tej serii zawsze, oprócz samych osiągów, liczył się także styl. I to nie w rozumieniu serii NFS, gdzie wystarczy zamontować na samochodzie spojler wielkości drzwi do stodoły i wiejsko go odmalować – tu styl trzeba demonstrować podczas jazdy, poprzez rozmaite sztuczki i triki. Wyskakiwanie na hopkach, jazda na dwóch kołach, wyprzedzanie, szybkie pokonywanie zakrętów, unikanie kolizji, płynne driftowanie czy palenie gum przy starcie – wszystko to powoduje, że na nasze konto wpadają kudosy, czyli waluta tutejszego szacunu. Wszystkie powyższe popisy możemy łączyć w kombosy, co zaowocuje wypłacaniem przez konsolę bonusów. Warto więc starać się jechać jak najbardziej widowiskowo, ale jednocześnie ostrożnie – przydzwonienie w bandę powoduje, że cały aktualnie budowany kombosik idzie w diabły. Gra jest zresztą przy tym dość wyrozumiała i wydaje mi się, że pozwala na mocniejsze gongi, niż poprzednie odsłony serii. Niejednokrotnie zdarzały mi się sytuacje, w którym przeliczałem się wchodząc bokiem w zakręt, ale mimo mocnego zahaczenia tyłem o przeszkodę, drift był zaliczany, a na konto wpadały upragnione punkty. I muszę przyznać, że pasuje mi to, bo seria nigdy do łatwych nie należała, więc wszelkie ułatwienia witałem z otwartymi ramionami.

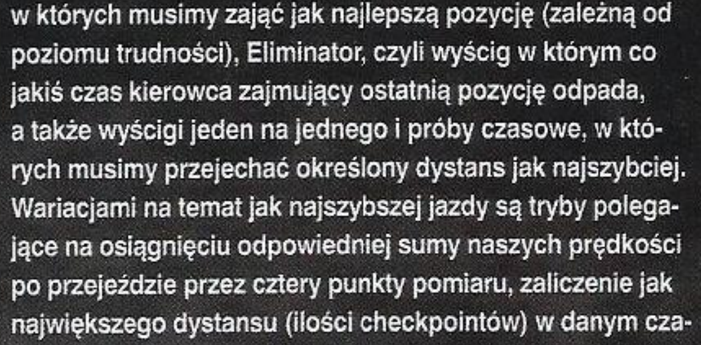
→| ABY ŻYCIE MIAŁO SMACZEK...

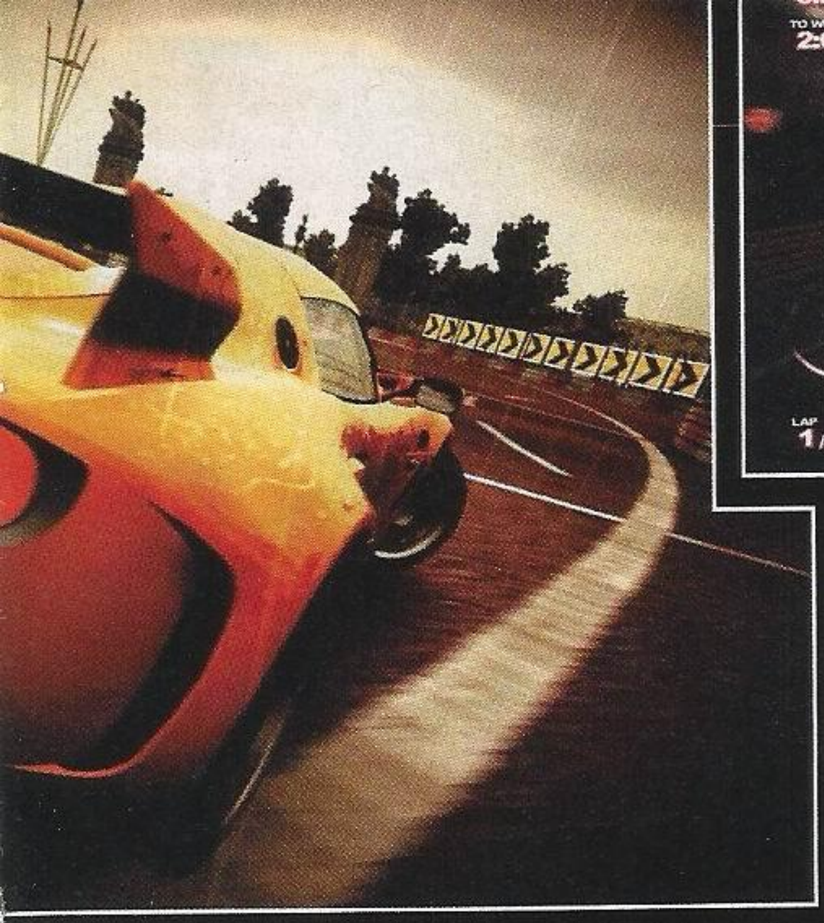
Mocną stroną wszystkich gier ze stajni Bizarre była zawsze ogromna różnorodność zawodów, w jakich przyszło nam brać udział. Nie inaczej jest tym razem, więc co chwila robimy coś nowego. Podstawą są oczywiście zwykłe wyścigi, w których musimy zająć jak najlepszą pozycję (zależną od poziomu trudności), Eliminator, czyli wyścig w którym co jakiś czas kierowca zajmujący ostatnią pozycję odpada, a także wyścigi jeden na jednego i próby czasowe, w których musimy przejechać określony dystans jak najszybciej. Wariacjami na temat jak najszybszej jazdy są tryby polegające na osiągnięciu odpowiedniej sumy naszych prędkości po przejeździe przez cztery punkty pomiaru, zaliczenie jak największego dystansu (ilości checkpointów) w danym czasie oraz wyprzedzenie jak największej ilości snujących się po trasie aut. Porozstawiane na trasie pachołki służą jako przeszkody w slalomie, bądź jako cele w konkurencji polegającej na rozbiciu jak największej ich liczby w wyznaczonym czasie. W niektórych zawodach musimy wykazać się umiejętnościami nabijając odpowiednią liczbę kudosów lub układając długie kombosy w celu zatrzymania niemiłosiernego zegara podczas próby czasowej. Naprawdę, nie sposób się tu nudzić, i bardzo dobrze, bo nowy Project Gotham to bardzo rozbudowana gra.





■ Jazda na motorze z kamery umieszczonej tuż nad asfaltem dostarcza niezłych wrażeń, choć nie jest to najłatwiejsza perspektywa, jaką możemy wybrać. Aha, mała niedróbka. Na owiewce nie zostają komary.





■ Wnętrza pojazdów są bardzo szczegółowo wymodelowane. Szkoda jedynie, że przy wyborze tej kamery na ekranie nie ma HUDa, bo zegary ukryte pod kołem kierownicy nie zawsze widać.

■ Sprytny product placement, od razu nabrałem ochoty na kanapkę z Subwaya... A na poważnie, łamanie się w zakrętach motocyklem, gdy na plecach siedzą deczko cięższi rywale, to wybitnie adrelinopędny motyw.

→| KTO CIĘ, KOCHANA, TŁUMACZYŁ...

Składają się na nią dwa podstawowe tryby – Arcade (po polsku, według tłumaczy, Tryb Arkady, my proponujemy równie trafne słownikowo określenie – Tryb Pasaż) i kariera. W obu czeka na gracza mniej więcej to samo, czyli mnóstwo zawodów do zaliczenia, choć różnice w postępach w przechodzeniu obu trybów są znaczne. Nieszczęsna Arkada (tudzież Pasaż) przypomina to, z czym mieliśmy do czynienia w przypadku poprzednich gier z tej serii. Czeka na nas dziesięć grup zawodów, a w każdej z nich mamy do zaliczenia sześć wyścigów. W większości z nich do zdobycia czekają dwa medale – pierwszy, jeśli zdecydujemy się być wierni tradycji i wziąć udział w zawodach za kierownicą samochodu, drugi natomiast czeka na tych, którzy będą odnosić sukcesy szalejąc na jednośladach. Nie we wszystkich grupach zawodów jednak tak jest – w niektórych możemy ścigać się jedynie na dwóch lub czterech kółkach. Przystępowanie do wyścigów jest proste – wybieramy interesujące nas zawody, następnie decydujemy się na jedną z dozwolonych maszyn (dostępnych z klasy pojazdów o określonych osiągach) i ruszamy na tor. Wcześniej jednak wybieramy poziom trudności danego wyścigu, a mamy ich do wyboru aż pięć, od banalnego medalu stalowego, po platynę, którą zdobędą tylko najtwardsi. Niestety, Bizarre cały czas nie potrafi zmienić swojego medalowego systemu, i jeżeli przeliczymy się w deklarowanych umiejętnościach nie dostajemy medalu niższego, tylko musimy powtarzać cały wyścig. Ja rozumiem, że są zawody, w których zmiana poziomu trudności wpływa na rozgrywkę, na przykład gdy decydujemy się na zdobycie złotego medalu w wyścigu musimy być drudzy, a platynowego – pierwsi, przy czym w tym drugim przypadku inni zawodnicy po prostu lepiej jadą. Jeżeli decyduję się na jazdę po platynę, a przyjeżdżam drugi, to faktycznie, nie dostaję żadnego medalu. Ale w zawodach polegających na przykład na przejechaniu jak największej ilości checkpointów w określonym czasie nic się nie zmienia. Powiedzmy, że za przejechanie jedenastu z nich jest złoto, a czternastu platyna. Decyduję się na platynę, przejeżdżam w wyznaczonym czasie jedenaście punktów i... No niestety. Nie zdobywam złota, tylko odchodzę z kwitkiem. Wnerwia mnie to, że system nie może ulec zmianie w przypadku eventów, w których poziom trudności nie zmienia warunków zaliczania zawodów.

W NIEKTÓRYCH ZAWODACH MUSIMY WYKAZAĆ SIĘ UMIEJĘTNOŚCIAMI NABIJAJĄC ODPOWIEDNIĄ LICZBĘ KUDOSÓW LUB UKŁADAJĄC DŁUGIE KOMBOSY W CELU ZATRZYMANIA NIEMIŁOSIERNEGO ZEGARA

→| SEZON? W PEGIEERZE?

Drugim trybem zabawy jest zupełnie nowy tryb kariery. Nasz wirtualny kierowca ściga się tutaj w prawdziwym sezonie wyścigowym z innymi zawodnikami. Zaczynamy na ostatniej, 72. pozycji, a naszym zadaniem jest dostać się na sam szczyt rankingu. W kalendarzu widzimy puchary, w jakich możemy wziąć udział. Każdy z nich rozgrywa się w jednym z miast i składa z trzech zawodów (bądź, w miarę naszych postępów, większej ich liczby). Ciekawostką jest, że wybieramy tu tylko jeden pojazd, którym następnie musimy przejechać wszystkie wyścigi turnieju, walcząc o punkty z innymi zawodnikami. W pucharze zwycięża ten kierowca, który zgromadzi podczas kolejnych konkurencji najwięcej kudosów. Oprócz stylowej jazdy także nasza pozycja w danym evencie jest nagradzana znaczną ich liczbą. Za zajmowanie wysokich miejsc w turniejach otrzymujemy punkty, które determinują naszą pozycję w tabeli. Jeżeli któreś z zawodów pójdą nam słabo, nie możemy ich powtarzać – musimy z kolejną próbą poczekać do następnego sezonu. Zresztą nie ma specjalnego ciśnienia; nie musimy wygrywać każdego turnieju, w którym bierzemy udział – ważne, żeby punkty wpadały na nasze konto, a pozycja w rankingu rosła. Wraz z postępami podniesie się także nasza ranga, dając nam dostęp do dłuższych i bardziej wymagających turniejów, ale za to bardziej opłacalnych punktowo. Oprócz zwykłych zawodów będziemy także brali udział w różnych specjalnych zadaniach, zaliczenie których odblokuje nam dostęp do nowych maszyn i innych bonusów. Poziom trudności możemy zmienić w dowolnym momencie pomiędzy łatwym, normalnym, a trudnym. Nie ma obaw – osoba mająca styczność z wyścigami nie powinna mieć na średnim ustawieniu specjalnych trudności z zaliczeniem gry.

→| NA DWÓCH I CZTERECH KÓŁKACH

Kudosy zdobywane w obu trybach gry, oprócz tego, że pozwalają nam w karierze wygrywać puchary, pełnią także w Project Gotham Racing 4 rolę waluty, którą możemy wydać w specjalnym sklepie. Czekają tu na odblokowanie głównie zestawy maszyn, które możemy kupić, aby używać ich w grze. Oprócz tego możemy nabyć także inne bajery, jak choćby obrazek gracza, czyli, według opisu w sklepie, nabytek dla graczy mających więcej kudosów, niż rozsądku. Ciężko się z tym nie zgodzić, i choć byście wcale nie zamierzali go kupować, to zanim zdobędziecie wystarczającą ilość waluty na odblokowanie choćby wszystkich pojazdów, czeka Was naprawdę sporo grania. A trzeba przyznać, że jeśli chodzi o zawartość garażu, panowie z Bizarre Creations po raz kolejny stanęli na wysokości zadania. Znajdziemy tu istne zatrzęsienie maszyn pogrupowanych w zbliżone osiągami klasy, od gratów pokroju Forda Sierry i Mini Morrisa, przez amerykańskie muscle cary, klasyczne samochody wyścigowe (jak choćby Jaguar D-Type) oraz popularne samochody sportowe (takie, jak Chevrolet Corvette czy Aston Martin), aż po potwory pokroju Jaguara XJ220 i wyścigowe maszyny w stylu McLarena F1. Miłośnicy motocykli także nie powinni narzekać, i choć ich wybór nie jest już tak obfity, a same maszyny są nieco mniej różnorodne, każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Skoro już jesteśmy przy motocyklach, warto powiedzieć coś o samej jeździe. Przyznam, że pełen byłem obaw o to,

ACHIEVEMENS

Panowie z Bizarre Creations w kwestii achievementów poszli po rozum do głowy. Wyszli po prostu z założenia, że gra powinna bawić jak największą liczbę osób, a nie dawać możliwość zdobycia punktów tylko największym kozakom. Czy wiecie, że „Wszystkie platyny" w PGR zdobyło jedynie 0,76% wszystkich graczy? Jeśli myślicie, że były łatwe – to gratuluję – jesteście w pierwszym procencie wszystkich graczy w PGR na świecie! Ze wszystkim na złoto także nie było wiele lepiej – tutaj wykazało się niecałe trzy procent graczy (a dokładnie 2,95%). Nic więc dziwnego, że podczas pierwszych dwóch wieczorów z grą wskoczyło mi ponad 500 punkciaków, a gra wypłacała osiągnięcia za najróżniejsze rzeczy. Nie mówię, że każdy wszystko zdobędzie, ale z całą pewnością nie ma tu takiego poziomu trudności, jak w poprzedniej części gry.

LEKCJA HISTORII

Korzenie serii PGR sięgają 2000 roku i konsoli Dreamcast. Wtedy to właśnie Bizarre Creations wypuściła na najpotężniejszą wówczas konsolę wyścigi, które swoją objętością wprost powalały. W grze znajdowały się trzy świetnie odwzorowane miasta, w każdym z nich aż trzy dzielnice, a w sumie rozmieszczonych tam było ponad 260 tras! Mnóstwo licencjonowanych samochodów, świetna ścieżka dźwiękowa oraz ciekawy system rozgrywki opierający się na wielu różnych konkurencjach i nabijaniu kudosów od razu przypadł graczom do gustu. Ciekawe było to, że wyścigi odbywały się o różnych, prawdziwych porach dnia i nocy, co gra sprawdzała z zegarem wewnętrznym konsoli (np. u nas i w Londynie rano, w San Francisco – noc, a w Tokio wieczór). Gra nie zyskała jednak należytej popularności. po części dlatego, że Dreamcast zaraz wyciągnął kopyta, a po części, ponieważ nie ukazała się w Japonii. Ekipa Bizarre przeniosła więc swoje zabawki do obozu Microsoftu, zmieniając tytuł, ponieważ do poprzedniego prawa miała SEGA. Nowym miastem w grze miał być Nowy Jork, nazywany czasem Gotham, dlatego też roboczo grę nazwano właśnie Project Gotham Racing. Nazwa zapadła w świadomości graczy na tyle głęboko, że została już na stałe. Pierwszy PGR był drugim najlepiej sprzedającym się tytułem startowym pierwszego Xboxa (po Halo). PGR2, najbardziej rozbudowany z całej serii, pojawił się na rynku w sam raz, aby rozruszać start Xbox Live. PGR3 nie tak dawno z kolei demonstrował moc nowej zabawki MS. Ostatnio ukazał się nawet PGR Mobile, dla spragnionych szybkiej jazdy na komórkach.

■ Jazda na motorach jest naprawdę fajna. Bizarre udało się dokonać tego, na czym wielu poległo, czyli sprawnie połączyć wyścigi samochodowe z motocyklowymi, bez przegięć w żadną stronę.

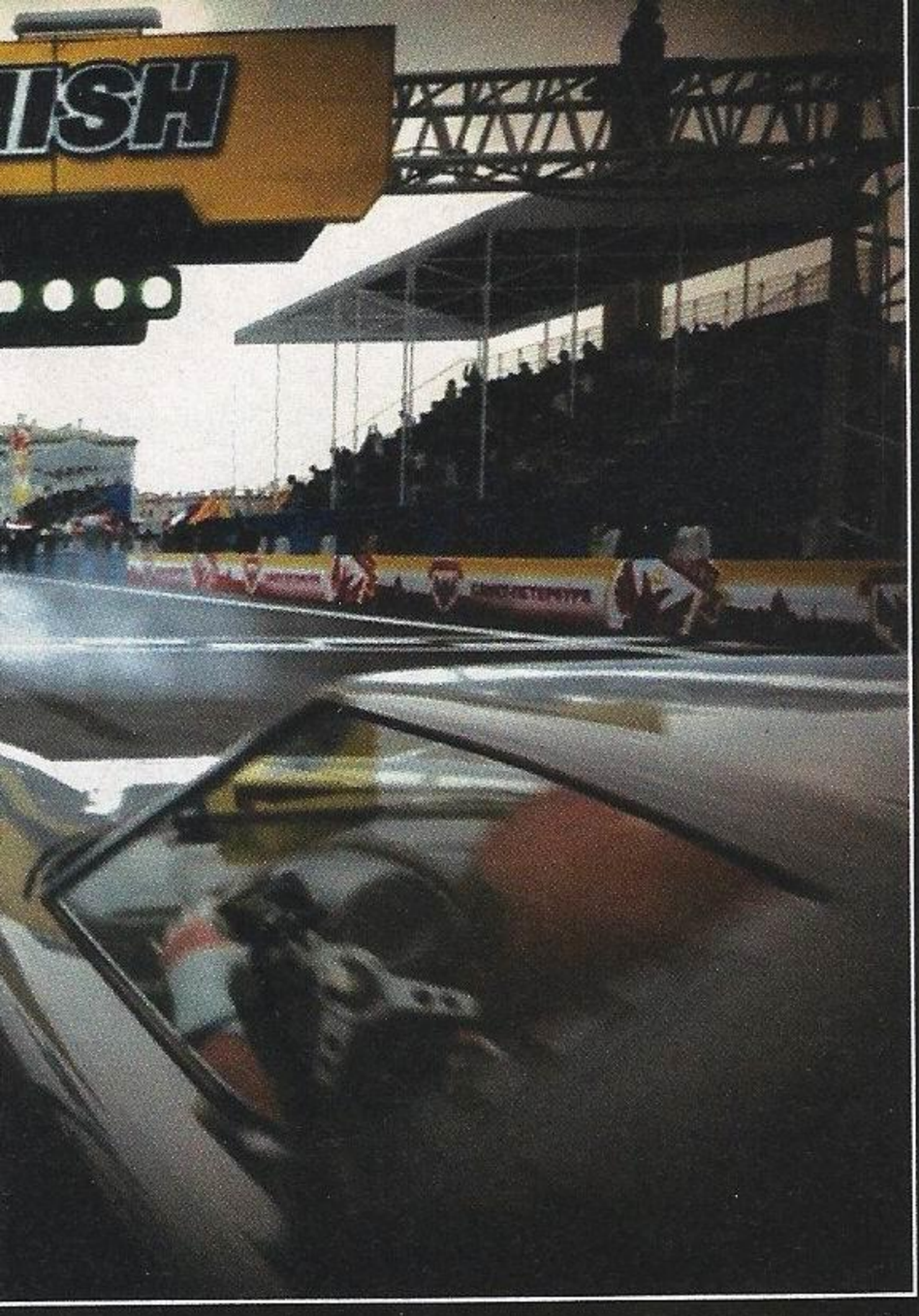
jak autorzy gry poradzą sobie ze zbalansowaniem, tak różnych przecież, charakterystyk pojazdów. Zrobić porządną grę o motocyklach, z sensownym modelem jazdy, wcale nie jest łatwo. Moje obawy okazały się jednak kompletnie nieuzasadnione. Motory wcale nie zostały potraktowane po macoszemu, nie ma więc mowy o porażce w stylu Test Drive Unlimited. Motocykliści animowani są bardzo przyzwoicie, model kolizji także jest odpowiedni – utrzymać zadek na motorze nie jest ani za łatwo, ani za trudno. Jednoślady prowadzi się bardzo fajnie i płynnie. Byłem przekonany, że jazda nimi będzie utrudniała grę, wszak z motoru przy każdym wypadku można spaść, podczas gdy samochód twardo jedzie dalej, co niejako go faworyzuje. Samochody także mają jednak wady, choćby to, że są duże, ciężkie i zdecydowanie mniej zwrotne, przez co w zakrętach muszą solidnie zwalniać. Ta prawidłowość nie ma miejsca w przypadku motocykli, więc regularnie będziecie wyprzedzać ostro hamujące przed wirażami auta, sami przejeżdżając je przy prędkości 150 km/h. Zakładając oczywiście, że żadnej z fur nie zahaczycie. Oczywiście ta ogromna prędkość i zwrotność faworyzowałaby z kolei zbytnio motory, postanowiono więc przyciąć im nieco skrzydła. Jak? Bardzo prostym, acz szalenie skutecznym patentem. Często bowiem na trasach, tuż przed zakrętami, zdarzają się nierówności, na których lekki motor odrywa się od podłoża. Jak łatwo się domyślić, niewiele przychodzi motocykliście ze zwrotności maszyny, kiedy lotem koszącym leci prosto w bandę. Trzeba więc jechać w pierwszej kolejności rozsądnie, a dopiero w drugiej – szybko.

Być może ciekawi Was, jak rozwiązano system kudosów, podczas sterowania motocyklem. Cóż – jest on bardzo podobny do tego, jaki obowiązuje podczas jazdy samochodem. Dodatkowo punkty możemy otrzymywać za jazdę na tylnym kole, bądź hamowanie ze stoppie, czyli świecą na przednim kole. Kiedy jedziemy na tylnym kole możemy także wykonywać różne triki, jednak nie obawiajcie się, to nie jest żaden Freestyle Motocross. Po prostu możemy wyczesać jakiś prosty trik jednym wciśnięciem przycisku, choć sensownie jest robić to jedynie na prostych odcinkach – pokonywania wiraży na jednym kole nie zaliczyłbym do rzeczy wykonalnych. Jeżeli więc ktoś miał obawy, czy wprowadzenie motocykli nie spowoduje zbyt drastycznych zmian w samej mechanice gry, mogę go uspokoić. Motory to fantastyczny dodatek i sprawdzają się w akcji naprawdę znakomicie. Poza tym, jeśli nie przypadną Wam do gustu, gra wcale nie zmusza do jazdy nimi.

→! AROUND THE WORLD

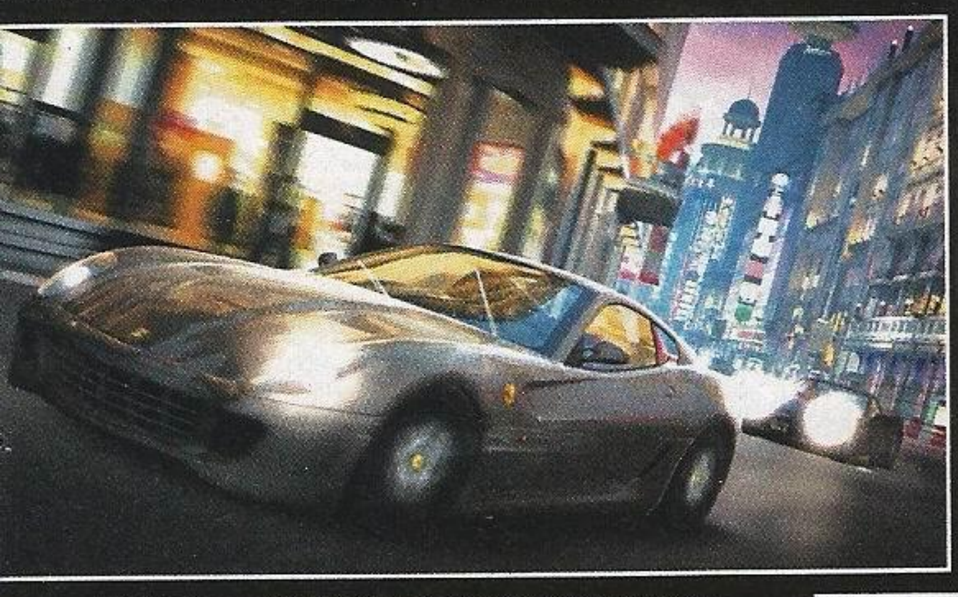
Wiecie już, jak się jeździ, wiecie czym, wiecie po co, pora więc na bliższe przyjrzenie się miejscom, w jakich przyjdzie nam się ścigać. Wiele z miast, które znajdują się w grze, jest z serią już od dawna. Na Dalekim Wschodzie takim starym, dobrym znajomym jest Tokio, w którym pościgamy się na drogach i autostradach największej aglomeracji świata. Azję reprezentują także Szanghaj (miasto, gdzie stare kontrastuje z nowym, a obskurne uliczki biegną tuż obok oświetlonych neonami drapaczy chmur), oraz Makau, znajdująca się pod chińską kontrolą dawna kolonia portugalska (więc niech nie zdziwią Was specjalnie chińskie nazwy dzielnic i ulic). Na drugim końcu świata, w Ameryce Północnej, także znajdują się warte odwiedzin miasta. Ulice Nowego Jorku pozwolą Wam pościgać się pośród najbardziej znanych miejsc Wielkiego Jabłka (jazda mostem brooklyńskim z prędkością trzystu na godzinę to jest to!). Las Vegas natomiast przypomni wszystkie te kasyna, w których kilka miesięcy temu przyszło Wam strzelać do terrorystów w ostatniej odsłonie Rainbow Six. Na północy kontynentu, w krainie Terrence'a i Philipa, znajduje się natomiast pełen krętych i wąskich uliczek Quebec. Europę dzielnie reprezentuje kolejny stary znajomy, czyli Londyn, który wszyscy fani serii mieli okazję nie raz przejechać wzdłuż i wszerz. Zupełnie nowym miastem jest natomiast Sankt-Petersburg, w którym przyjdzie nam ścigać się szerokimi prospektami wśród zabytkowych budynków. Katalog obiektów oddanych do dyspozycji graczy zamykają dwa tory wyścigowe. Pierwszy nie powinien już być dla nikogo niespodzianką w żadnej grze wyścigowej – to Nurburgring (zarówno tor F1, jak i słynna Nordshleife). Drugim jest tor testowy Michelin, na którym można potrenować zarówno szybką jazdę po owalu, jak i podszkolić się w pokonywaniu wymagających zakrętów.

Wybór miast i tras nie zawodzi, a poszczególne miejscówki znacznie się od siebie różnią, nie ma więc mowy o nudzie. Warto także nadmienić, że na wszystkich



DENZJE

■ Dzięki możliwości zapauzowania gry w dowolnym momencie i przejścia do trybu cykania fotek, możecie dać upust swojej fantazji. Zdjęcia możecie następnie wysłać na specjalną stronę, skąd sciągniecie je na PC lub poddacie ocenie innych graczy. Ale to już powoli standard.



■ Nie jesteśmy ograniczeni do podstawowych kolorów maszyn. W PGR4 mamy możliwość wybrania jednego z dostępnych rodzajów malowania pojazdu, wybrania kolorów i skali grafiki. Nie jest to co prawda Forza 2, ale zawsze jakiś miły dodatek.

obiektach mogą trafić się nam przeróżne warunki atmosferyczne (zmieniają się dynamicznie). Oprócz słonecznej pogody i różnych stopni zachmurzenia, trafiają się także takie, które poważnie utrudniają jazdę, jak na przykład lekka lub gęsta mgła, opadu deszczu, czy też burza. Na dokładkę trasy mogą być również mokre lub oblodzone, co znacznie zmienia charakterystykę jezdną pojazdów. Najbardziej przypadły mi jednak do gustu opady śniegu. Pierwszy raz trafiło mi się mieć z nim do czynienia właśnie na Nurburgringu, i to za kierownicą jakiejś rakiety F1 sprzed czterdziestu lat. Nie muszę chyba mówić, że za torem znajdowałem się częściej, niż kierowcy F1 podczas tegorocznego GP Europy.

→| OKIEM I UCHEM

Oprawa graficzna stoi na bardzo wysokim poziomie, choć nie oszukujmy się, nie jest to nic, czego posiadacze Xboxa 360 wcześniej nie widzieli. PGR3 oferował jedne z najlepiej wykonanych modeli samochodów, jakie mogliśmy oglądać na trzystasześćdziesiątce, jego kontynuacja także nie zawodzi pod tym względem. Maszyny są bardzo szczegółowe, mają wiernie oddane wnętrza i deski rozdzielcze, a podczas jazdy możemy wychylając prawą gałę zarówno rozglądać się po kabinie, jak i obejrzeć auto z zewnątrz. Choć to może nie być specjalnie roztropne, bo trasy są bardzo kręte i naprawdę trzeba uważać. Jedynym minusem kamery umiejscowionej wewnątrz pojazdu jest brak HUDa na ekranie – zegary umieszczone na desce rozdzielczej nie zawsze są dobrze widoczne. Miasta także wyglądają bardzo dobrze, i muszę przyznać, że przeszliśmy daleką drogę od czasów Metropolis Street Racer. Co prawda tu i ówdzie da się dostrzec uproszczone bryły, nie najwyższej jakości tekstury czy dziwaczne niedoróbki (zwłaszcza, kiedy zaczniemy myszkować po trasie z aparatem fotograficznym), ale podczas śmigania z pełną prędkością po prostu nie ma czasu zajmować się takimi duperelami.

Żywioły zaskakują drogowców wykonaniem, na szczęście pozytywnie. Deszcz fachowo rozpływa się po szybie, wycieraczki zbierają i rozmazują wodę, a efekt kropel na karoserii jest świetny. Znakomicie wygląda także mgła, która nie ma nic wspólnego z tym badziewnym jednobarwnym horyzontem używanym onegdaj do ukrycia pop-up'u, tylko wygląda jak prawdziwe zjawisko atmosferyczne. Nieco zastrzeżeń mam natomiast do opadów śniegu – gdyby faktycznie padał z nieba w tym tempie, dzieciaki nigdy nie ulepiłyby bałwana.

OPRAWA GRAFICZNA STOI NA BARDZO WYSOKIM POZIOMIE, CHOĆ NIE OSZUKUJMY SIĘ, NIE JEST TO NIC, CZEGO POSIADACZE XBOXA 360 WCZEŚNIEJ NIE WIDZIELI

Oczywiście narzekanie tyczy się tylko tego padającego z nieba, bo ten leżący na trasie występuje już w przyzwoitych ilościach, skutecznie utrudniając jazdę. Podsumowując – grafika w PGR4 jest bardzo dobra, choć nie jest ósmym cudem świata i w żadnym wypadku nie wgniecie Was w fotel, zwłaszcza jeśli przy okazji premiery maszyny Microsoftu mieliście okazję grać w PGR3.

Ścieżka dźwiękowa PGR4 na pierwszy rzut ucha wydaje się dość rozbudowana. Zgromadzono tutaj blisko sześćdziesiąt utworów z ośmiu gatunków, jednak szybko okazuje się, że wcale nie jest tak różowo. Szans, że będziecie słuchać wszystkich kawałków jest niewiele, bowiem klasyka pokroju „Lotu Trzmiela" czy też przygrywające radośnie muzyczki przywodzące na myśl produkcje z Bollywood nie stanowią specjalnie dobrego podkładu do wyścigowych potyczek. Są co prawda ścieżki zawierające utwory rockowe czy elektroniczne, ale z przykrością stwierdzam, że wypadają bardzo przeciętnie, a liczba składających się na nie utworów także nie powala. Niestety, soundtrack z PGR2 wciąż pozostaje niedościgniony. Szkoda także, że autorzy nie powracają do znanej z MSRa koncepcji wirtualnych radiostacji. Przygotujcie więc odpowiednią ilość muzy na dysku konsoli, bo jeśli nie zapewnicie sobie odpowiedniej oprawy na kilkadziesiąt godzin zabawy, gra z całą pewnością tego za Was nie zrobi. Reszta dźwięków wypada na szczęście dużo lepiej, niż muzyka i do ryku silników oraz odgłosów uderzeń nie można się przyczepić – odwzorowane są bardzo dobrze.

→| GEOMETRIA I KUDOSY

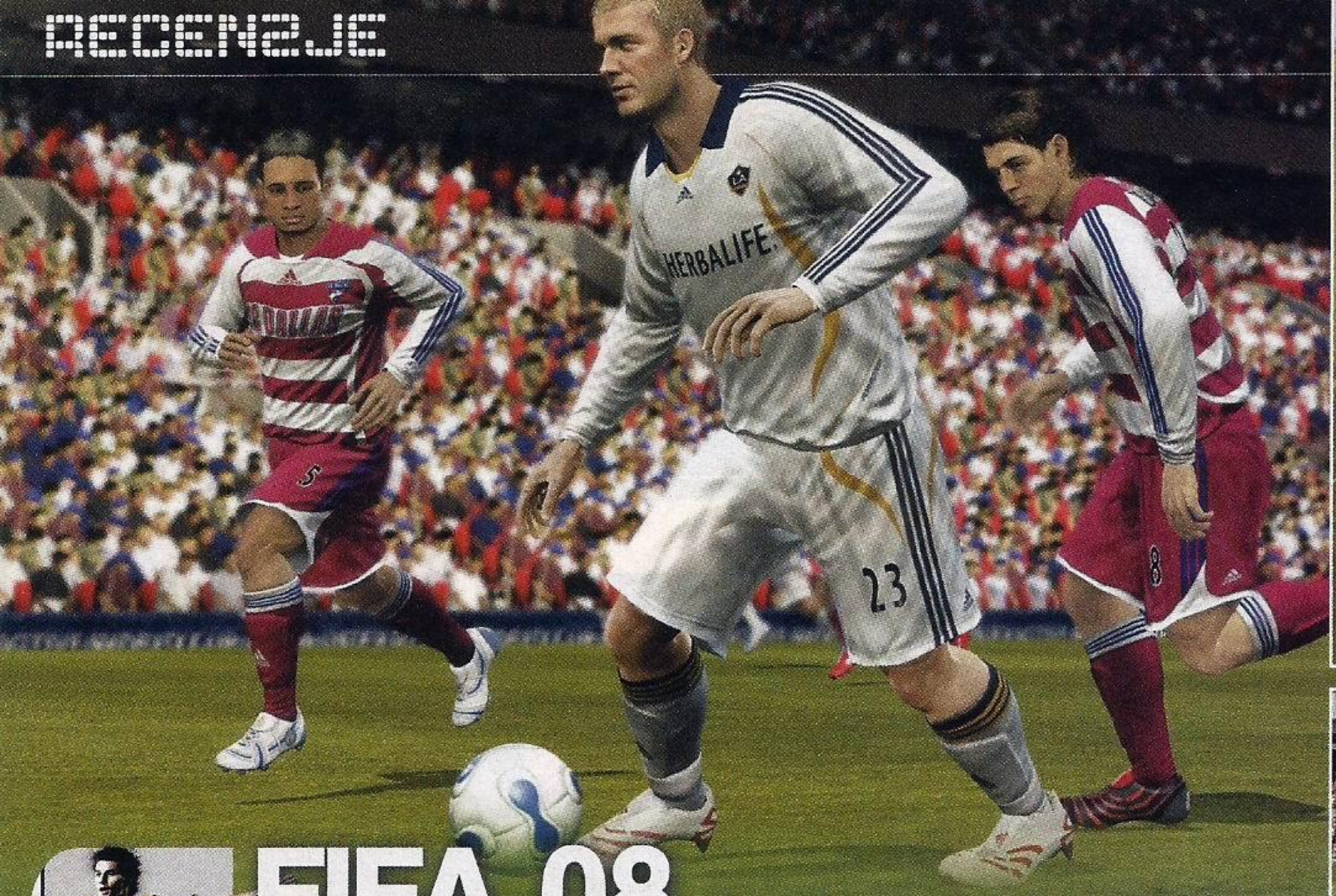
Project Gotham Racing 4 to obowiązkowy zakup dla wszystkich fanów dobrego ścigania. Z jednej strony, znane już od dawna miasta, zasady, rodzaje wyścigów czy dostępne samochody powodują, że wszyscy obeznani z poprzednimi częściami poczują się jak w domu. Z drugiej – solidna dawka nowych tras, wprowadzenie zmiennych warunków pogodowych, odświeżenie systemu naliczania kudosów, zupełnie nowy tryb kariery i, co najważniejsze, dające mnóstwo radości z jazdy motocykle wniosły do serii tak potrzebny podmuch świeżości, nie ma więc mowy o nudzie i bezczelnym odcinaniu kuponów. A jeśli to Was nie przekonuje, to na koniec powiem, że w garażu stoi automat z Geometry Wars: Waves. Moc. ■■

OCENA 8.9/10

BIZARRE ZNÓW NABIJA KUDOSY!

PGR-OWE GRONO

Obecnie każdy twórca poważnej gry, który chce, aby szum i zainteresowanie wokół jego pozycji utrzymywał się przez długi czas, musi zaoferować graczom jakąś platformę społecznościową. W przypadku Forzy była to strona forzamotorsport.net, w przypadku PGR4 jest to pgrnations.com. Podobnie jak w przypadku tytułu Turn 10, także tutaj możemy sprawdzić swoje statystyki, wysłać zdjęcie, na które następnie inni użytkownicy będą mogli oddawać głosy, oraz powymieniać się opiniami na forum. Ciekawe także jest to, że będziemy mogli sprawdzić, jak idzie jednym narodom w potyczkach z innym. Szkoda jedynie, że w grze nie umieszczono wszystkich flag, bo jazda pod banderą „reszta świata" nie jest specjalnie fajna. Jeżeli więc zdecydujecie się nabyć PGR4, możecie być pewni, że dzięki pgrnations.com emocje szybko nie opadną.



FIFA 08

NOWY SEZON WEDŁUG EA SPORTS

txt: GULASH

XBOX 360 | PS3 | PS2

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4 (8)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Wspaniała animacja zawodników i ich poruszanie się po boisku bez piłki, licencje, dodatowe tryby i bonusy, ręczne podawanie.
ZŁE: Strzały. Z tym aspektem EAS nie może sobie coś poradzić.
BRZYDKIE: Standardowo twarze większości piłkarzy na zbliżeniach. Na szczęście nie ma ich (zbliżeń fkors) wcale tak wiele, jak kiedyś, w poprzednich edycjach.

MARCELLUS: Moim zdaniem FIFA 08 na PS2 nadal nie może za bardzo startować do PESa pod względem grywalności, choć przyznaję – z przyjemnością zawalczyłem w Orange Ekstraklasie. Za to na next-genach jest naprawdę coraz lepiej i tutaj walka będzie toczyć się łeb w łeb. Nic, tylko się cieszyć.

Mam nadzieję, że nie przegapiliście poprzedniego numeru EnPlusa z obszerną zapowiedzią FIFY 08, gdzie opisałem większość nowych mechanizmów – w recenzji postaram się skupić na podsumowaniu oraz wskazaniu wad i zalet najnowszej odsłony piłkarskiej epopei EA Sports.

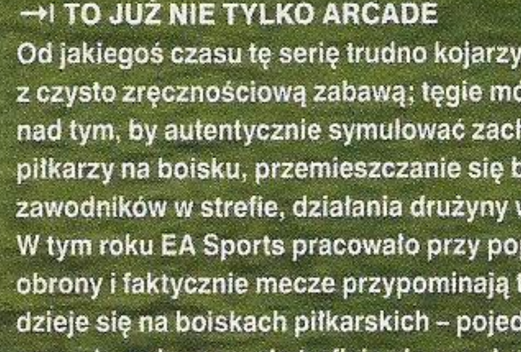
→I TO JUŻ NIE TYLKO ARCADE

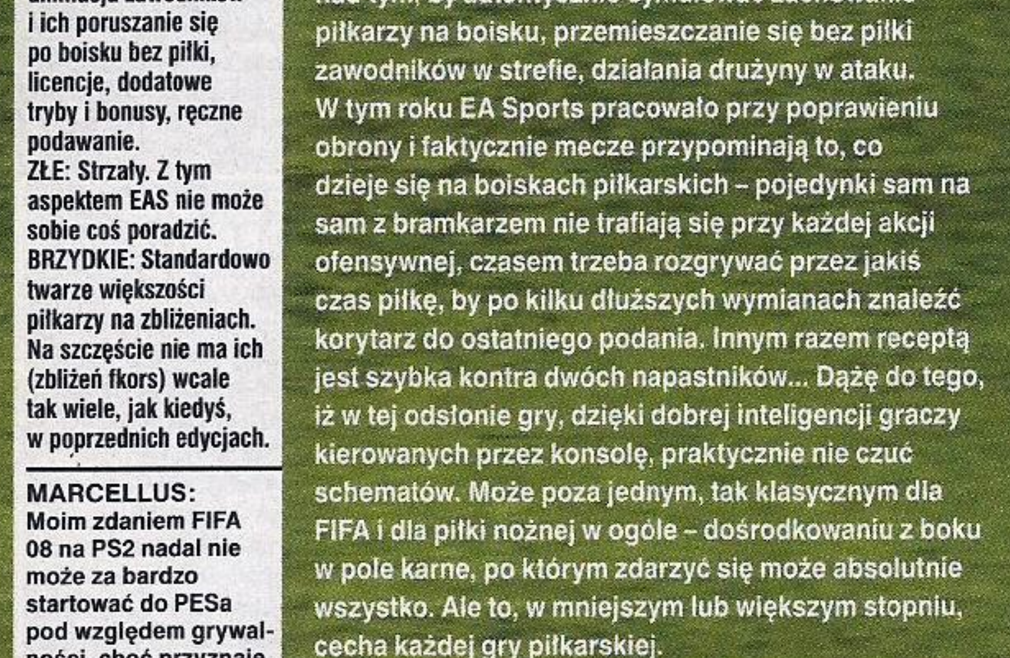
Od jakiegoś czasu tę serię trudno kojarzyć tylko z czysto zręcznościową zabawą; tęgie mózgi siedziały nad tym, by autentycznie symulować zachowanie piłkarzy na boisku, przemieszczanie się bez piłki zawodników w strefie, działania drużyny w ataku. W tym roku EA Sports pracowało przy poprawieniu obrony i faktycznie mecze przypominają to, co dzieje się na boiskach piłkarskich – pojedynki sam na sam z bramkarzem nie trafiają się przy każdej akcji ofensywnej, czasem trzeba rozgrywać przez jakiś czas piłkę, by po kilku dłuższych wymianach znaleźć korytarz do ostatniego podania. Innym razem receptą jest szybka kontra dwóch napastników... Dążę do tego, iż w tej odsłonie gry, dzięki dobrej inteligencji graczy kierowanych przez konsolę, praktycznie nie czuć schematów. Może poza jednym, tak klasycznym dla FIFA i dla piłki nożnej w ogóle – dośrodkowaniu z boku w pole karne, po którym zdarzyć się może absolutnie wszystko. Ale to, w mniejszym lub większym stopniu, cecha każdej gry piłkarskiej.

Bardzo podoba mi się sterowanie i generalnie kontrola nad piłkarzami zarówno w ofensywie, jak i defensywie. Liczba zwodów jest ogromna i choć faktycznie nie używa się ich aż tak wielu podczas samej zabawy, to dobrze mieć taką możliwość. FIFA 08 bezlitośnie karze granie „na pałę" – tu można sobie wypuścić piłkę tylko gdy nie ma w pobliżu obrońcy, w innym wypadku nasz zawodnik szybko ją straci na rzecz przeciwnika. Kombinacje przycisków R i L wraz z wychyleniami obu gałek dają naprawdę spore możliwości; dobrzy dryblerzy potrafią „nawinąć" rywala bądź prześlizgnąć się przez siedzących im na plecach obrońców pod pole karne, z kolei „drwale" raczej stracą piłkę, więc lepiej niech ją oddadzą komuś lepszemu. Kluczem do wszelkiego poruszania się na połowie przeciwnika jest duszenie przycisku R1, który pozwala właśnie na klejenie piłki. W ogóle fizyka w FIFA jest znakomita – piłkarze nie odbijają się od siebie jak dwie tyki, choć widać, że siła ma znaczenie, szczególnie w obronie.

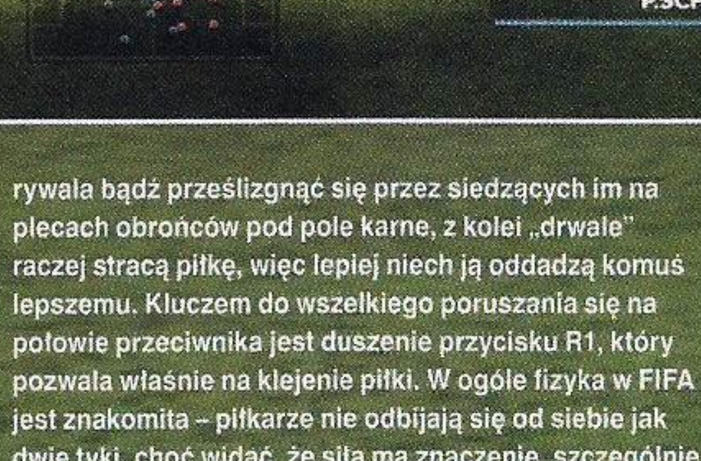
Wspominałem o tym w zapowiedzi, a teraz tylko potwierdzę, że przełączanie się w obronie między graczami przy pomocy szybkich wychyleń prawego analoga uważam za absolutnie rewelacyjny patent – mając trzech obrońców (na górze, na środku i na dole) wystarczy wskazać gałką kierunek, aby natychmiast wskoczyć w buty wybranego zawodnika

Producent mocno chwalił wprowadzone przy okazji FIFA 08 ręczne podania, strzały i crossy, które zależą w olbrzymiej mierze od odpowiedniego wychylenia gałki i siły zagrania. Zgadza się, działają, ale są bardzo trudne





■ PlayStation 2 nie ma się czego wstydzić – gra wygląda dobrze, rusza się poprawnie i brzmi też niczego sobie. Więcej juz z tej konsoli się nie wyciśnie, ale chwała Elektronikom, że nie odpuszczają i wydają swoje gry na tę platformę. W kolejce czeka Need For Speed Pro Street!



■ Licencje klubów i reprezentacji narodowych to jeden z wabików tej serii i coś w tym zdecydowanie jest – na przykład kluby z Premiership, którymi gramy najczęściej, są odpowiednio reprezentowane. Wreszcie można także edytować swoje formacje. Czemu Elektronikom zajęło to tyle lat – nie mam pojęcia.

■ Gdyby jeszcze piłkarze na zbliżeniach nie wyglądali tak przedziwnie, byłoby super. Niestety – twarze mają straszliwie plastikowe. Za to ruszają się świetnie.

do opanowania i przeważająca większość graczy nawet nie powinna ich dotykać – frustracja przez pierwsze kilka godzin będzie ogromna i może skutecznie zniechęcić do zabawy. To jest opcja wybitnie dla hardcore'owych fanów, a przy tym bardzo precyzyjnych. Dobrze, że jest, ale nie przeceniałbym jej walorów. Piłka nożna to tak naprawdę bardzo prosty sport.

MECZE PRZYPOMINAJĄ TO, CO DZIEJE SIĘ NA BOISKACH – POJEDYNKI SAM NA SAM Z BRAMKARZEM NIE TRAFIAJĄ SIĘ PRZY KAŻDEJ AKCJI

Elementem, nad którym EA powinno popracować pozostają strzały i to zarówno z dystansu, jak i szesnastki – uderzając piłkę w kierunku bramki zawodnikiem o odpowiednich predyspozycjach nie ma tego uczucia „petardy", które powinno się pojawić. A przecież Lampardowi czy Krzynówkowi nie brakuje „młotka w nodze", jak zapewne powiedziałby Jacek Bąk. Być może przydałoby się przyspieszyć niego lot piłki po strzałach, może dorzucić efekt dźwiękowy, sam nie wiem – w każdym razie nie czuć mocy, a szkoda, naturalnie.

Nowa kamera Pro, pokazująca wydarzenia na boisku z różnych ujęć, sprawdza się wyśmienicie, choć animacja z 60 spada do 30 klatek na sekundę. Niemniej można naprawdę poczuć się jak na boisku – w ataku mamy do czynienia niemal z grą tpp, bo autorzy starali się jak najlepiej sprzedać to, co widzi piłkarz. Przyspieszeniu towarzyszy efektowna, trzęsąca się kamera, a oddanie celnego strzału na bramkę po udanym dryblingu i nawinięciu obrońcy jest niezwykle satysfakcjonujące. Świetny dodatek.

→| WYGLĄD SIĘ LICZY

Może komuś się teraz narażę, ale w mojej opinii FIFA 08 na PS3 i Xboksie 360 wygląda w akcji po prostu ładniej, niż nowy PES 2008. Animacja zawodników jest rewelacyjna i nie ma w tej chwili sobie równych jeśli chodzi o gry sportowe – wszelkie zwody, przyspieszenia, balans ciałem czy faule wyglądają niezwykle realistycznie i autentycznie. Standardowy widok z kamery prezentuje nie tylko bandę goniących za piłką ludków, ale także i znakomicie oteksturowaną (w ładnych, jasnych kolorach) murawę. Oczywiście nie ma róży bez kolców i na zbliżeniach widać, że twarze zawodników są nieco sztuczne i plastikowe. Z drugiej strony ruszają im się włosy, a widoki stadionów potrafią wzbudzić zachwyt. Efekt końcowy jest jednak bardziej niż zadowalający – gra naprawdę jest śliczna, płynna, niezwykle efektowna. Dźwięk EA ma dopracowany od lat – masa licencjonowanych kawałków w tle, znakomity komentarz, w tym na Xboksie 360 i PlayStation 2 niezastąpiony duet Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza, robią swoje. Atmosfera wielkiego piłkarskiego święta natychmiast udziela się graczom.

OCENA X360/PS3 8.0/10

DRUGI ROK I JUŻ ÓSEMKA? JEST DOBRZE!

OCENA PS2 8.7/10

NOWE OPCJE, AKTUALNE SKŁADY, NIC TYLKO GRAĆ

→| PLAYSTATION 2

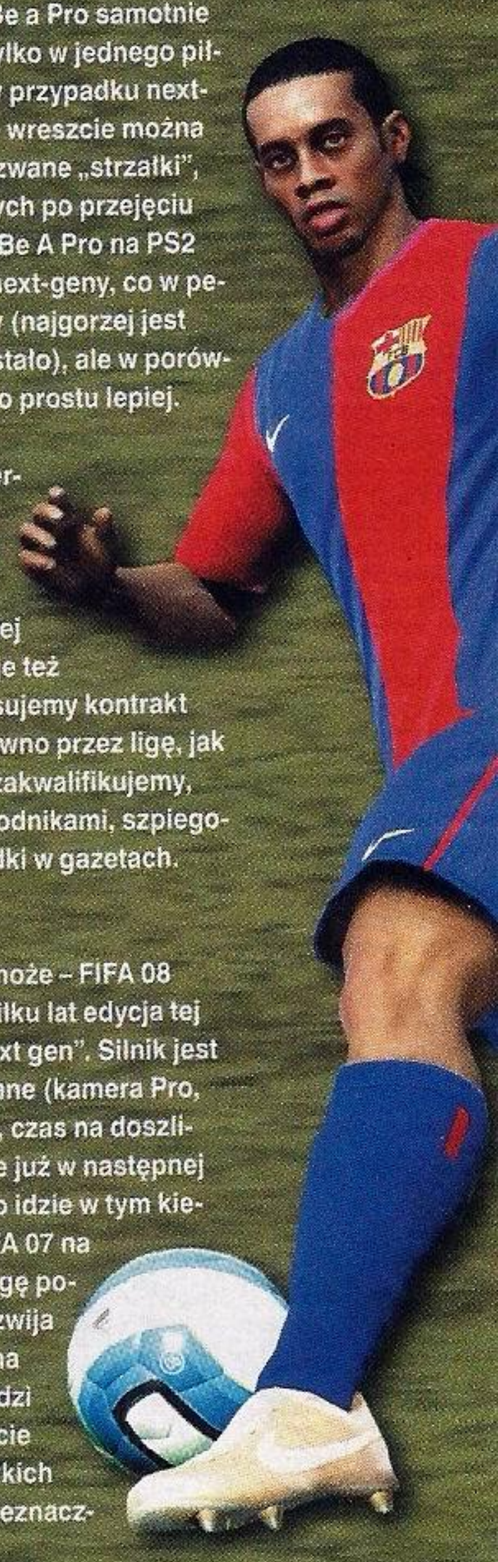
W przypadku PS2, mimo szczerych chęci, nie zauważyłem specjalnych tweaków graficznych, co z kolei wskazuje na to, iż gra działa w oparciu o udany zeszłoroczny silnik. Oczywiście nie jest to poziom next-genów, ale specjalnie krzywić się też nie można. Szkoda, że miejscami animacja zawodników ma zdecydowanie mniej klatek niż na „dużych siostrach" – gdyby była płynniejsza... Ale nie jest. Electronic Arts stwierdziło po prostu, że z grafiką wyżej nie podskoczy i skoncentrowało się na czym innym. Fajne są nowe tryby, które wymieniłem miesiąc temu (Be a Pro samotnie i w kooperacji, pozwalające wcielić się tylko w jednego piłkarza przez cały sezon), podobnie, jak w przypadku next-genów lepiej pracuje obrona. Dobrze, że wreszcie można ustawiać swoją taktykę i definiować tak zwane „strzałki", czyli korytarze biegu piłkarzy ofensywnych po przejęciu przez nasz team piłki. Niestety, w trybie Be A Pro na PS2 nie ma tej samej kamery co w wersji na next-geny, co w pewien sposób zmniejsza radość z zabawy (najgorzej jest mieć świadomość, że czegoś się nie dostało), ale w porównaniu do ubiegłorocznej wersji gra się po prostu lepiej. Tylko te strzały...

W obu wersjach jest też mnóstwo bajerków – sklep z bonusami, wywiady, liczne tryby online czy wreszcie challenge mode, w którym można próbować odtworzyć kluczowe fragmenty z najbardziej znanych meczów. Oczywiście nie brakuje też trybu menedżerskiego, w którym podpisujemy kontrakt z wybraną drużyną i prowadzimy ją zarówno przez ligę, jak i europejskie puchary (o ile się do nich zakwalifikujemy, naturalnie). Jest wszystko – handel zawodnikami, szpiegowanie, decyzje finansowe, a nawet okładki w gazetach.

→| A ZATEM?

Electronic Arts ciśnie tę serię jak tylko może – FIFA 08 na PS3 i X360 to najlepsza od ładnych kilku lat edycja tej gry, z dumą mogąca nosić plakietkę „next gen". Silnik jest dobry, radykalne zmiany zostały dokonane (kamera Pro, możliwość edycji własnego ustawienia), czas na doszlifowanie kilku niedoróbek i kto wie, może już w następnej edycji FIFA zarobi dziewiątkę? Wszystko idzie w tym kierunku. W ubiegłym roku wystawiłem FIFA 07 na X360 całą siódemkę, dziś bez obaw mogę potwierdzić, iż gra nie stoi w miejscu, a rozwija się w miły dla oka sposób. Dlatego ocena jest odpowiednio wyższa. Jeśli zaś chodzi o wersję na PS2, to wspomniane w tekście dodatki stanowią miły bonus dla wszystkich fanów i z pewnością nowa edycja jest nieznacznie lepszą grą, niż FIFA 07. ■■

■ Rzuty wolne to zawsze czarna magia każdej nowej edycji dowolnej gry piłkarskiej. Trzeba sporo ćwiczyć, by trafiać piłką do bramki.



METROID PRIME 3 CORRUPTION

SAMUS ZAPRASZA NA NAJCIEKAWSZĄ ZE SWYCH PRZYGÓD

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Retro Std.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Oprawa, fabuła, sterowanie, zagadki, klimat, dodatki...
ZŁE: Absolutnie nic.
BRZYDKIE: Czasem za długie doczytywanie pomieszczeń.

MIELU: Tak się złożyło, że dwie największe serie strzelanin fpp Nintendo i Microsoftu finiszują dokładnie w tym samym momencie i ten pojedynek rozstrzyga na swą korzyść, niespodziewanie, Metroid na wyszydzane przez wielu Wii – w tym momencie zdecydowanie najlepsza gra na tę konsolę i pierwszy fpp (a raczej fpa ,trzymając się terminologii Retro) udowadniający, że wiilotem naprawdę można skutecznie celować. I nie tylko. Wybitne ukoronowanie serii.

Przed kilkoma godzinami ukończyłem ostatni epizod trylogii Prime i wciąż jestem pod olbrzymim wrażeniem. Kiedy pięć lat temu panowie z Retro Studios przenieśli serię w trzeci wymiar, światkiem graczy wstrząsnęło. Takiej gry wcześniej po prostu nie było. Myślę, że finał tej historii ma szansę zrobić niemniejsze wrażenie. Ale nie dziwi nic, gdy spojrzeć, jaki ogrom pracy został włożony w Corruption. Projekt wystartował zaraz po wydaniu drugiej części, czyli dokładnie trzy lata temu. Z początku Retro nie dysponowało informacjami o specyfikacji nowej konsoli ani nawet o planowanym kontrolerze! W związku z tym w czasie developingu część pomysłów zarzucono, ale zastąpiły je nowe. Dano też programistom dodatkowy rok, by mogli wyszlifować swój produkt z każdej strony. A nic tak korzystnie nie wpływa na końcowy efekt, jak czas. Zwłaszcza jeśli daje się go takim wizjonerom, jak panowie z Texasu.

→| ROZMACH

Corruption, jako zwieńczenie trylogii, zgrabnie łączy i tłumaczy wydarzenia z poprzednich dwóch odsłon, a także prowadzi do ostatecznego rozwiązania problemów z potężną, ale też groźną substancją – Phazonem. Wymusiło to bardzo pozytywną zmianę w prowadzeniu fabuły. Bez przesady powiem, że dzieje się tu więcej i intensywniej niż w obu prequelach razem wziętych! Nie brakuje mrocznych tajemnic i nagłych zwrotów akcji. W końcu nie jest tak, że jedyne ciekawe wydarzenia mają miejsce na początku i końcu przygody. Teraz sytuacja jest płynna i niepewna. Wiąże się to z tym, co postulowałem od części pierwszej – Samus nie jest całkiem osamotniona w swej misji. Pracuje dla Federacji, która wspiera ją w misji, wysyłając na przykład oddziały swoich żołnierzy. Do akcji wchodzą także inni łowcy głów wynajęci przez tę organizację. Dzięki temu cała historia nabiera rozmachu. Na krucjatę przeciwko kosmicznym piratom nie wyrusza tylko nasza heroina, lecz także najpotężniejsza flota we Wszechświecie, a teatr działań obejmuje kilka planet w różnych układach słonecznych. Nie bójcie się jednak, że gdzieś uleciała atmosfera opuszczenia. Zwiedzając powierzchnię planet, wciąż trzeba liczyć przede wszystkim na własne siły. Jednak od czasu do czasu gra serwuje orzeźwiający powiew czystej akcji o epickim rozmachu. A co za tym idzie, scenki przerywnikowe zrealizowano w iście filmowym stylu. Poprzedniczki, choć fabułę miały bogatą, cierpiały z powodu sposobu jej przedstawienia. Teraz przeżywając Corruption, ma się poczucie uczestniczenia w prawdziwej superprodukcji. Duży wpływ na to ma także pełen dubbing.

Fani fajerwerków będą zachwyceni, nie zapomniano jednak o miłośnikach wydzierania tajemnic siłą. Tak jak wcześniej, teraz także warto dokładnie skanować otoczenie w poszukiwaniu pozostawionych zapisków. I choć są to tylko niekrótkie strony tekstu, naprawdę wciągają. Nie pozwoliłem sobie ominąć ani jednego. Dzięki nim historia nabiera głębi i pokazuje, jak wielką uwagę autorzy przykładają do szczegółów.

→| OGROM

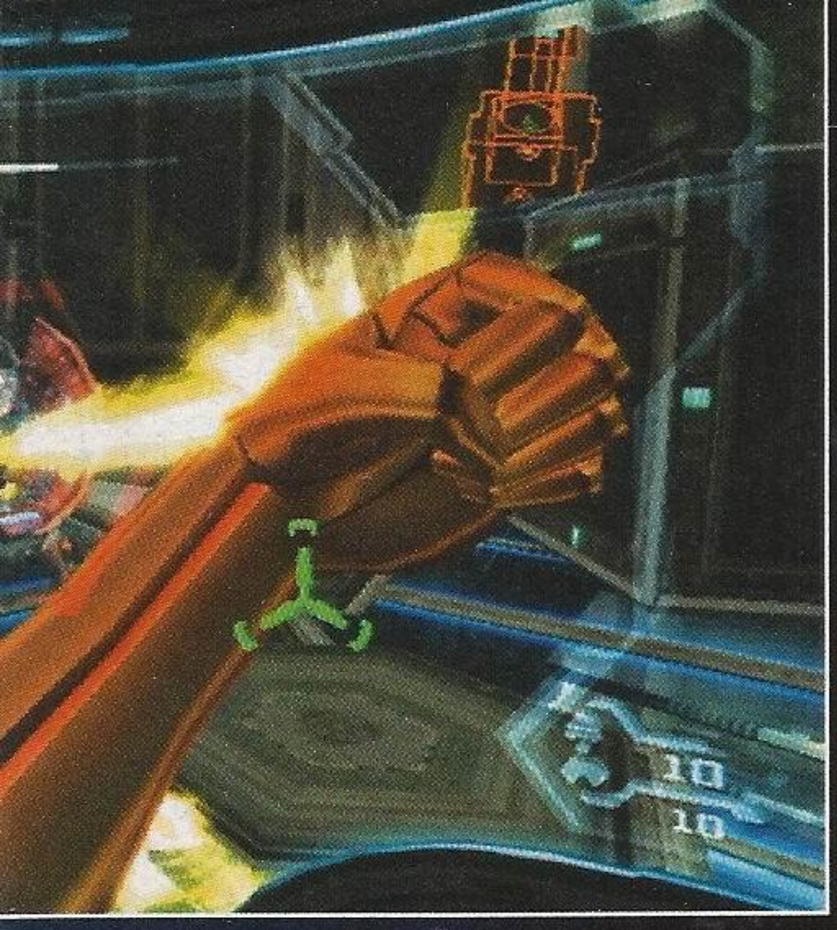
Jak już wspomniałem, akcja Corruption obejmuje powierzchnię kilku planet, a także statków kosmicznych. Samus może przemieszczać się między nimi niemal dowolnie za pomocą swego wehikułu, który w tej części odgrywa wielką rolę (ramka na ostatniej stronie recenzji). Autorzy Metroid Prime od początku uchodzili za mistrzów designu, ale tym razem przeszli samych siebie. Pomijając sam początek przygody na statku Federacji, który wygląda jak każdy pojazd kosmiczny ludzkości w grach czy filmach, wszystkie pozostałe miejscówki powalają na kolana. Nieważne

▶METROID PRIME

Rok 2002 przyniósł niemałą niespodziankę. Po wielkich trudach, w tym masowych zwolnieniach i kilku skasowanych projektach, założone przez Nintendo amerykańskie Retro Studios ukończyło swój pierwszy tytuł. Metroid Prime był odrodzeniem niemal zapomnianej serii w trzech wymiarach. Ale nie tylko. Okrzyknięty mianem First Person Adventure kładł większy nacisk na eksplorację i rozwiązywanie zagadek niż walkę. Przepiękna grafika, nietuzinkowa atmosfera i cały worek oryginalnych pomysłów uczynił z Metroid Prime najlepszą grę na GameCube'a oraz trzecią najwyżej ocenianą pozycję w historii gier video – ze średnią 96,2%! Nieźle, jak na debiutantów. Prime stał się dla twórców przepustką do grona uznawanych teamów, a dla graczy motywacją do zainwestowania w Toster. Sprzedano w sumie około dwa i pół miliona egzemplarzy. Sukces!

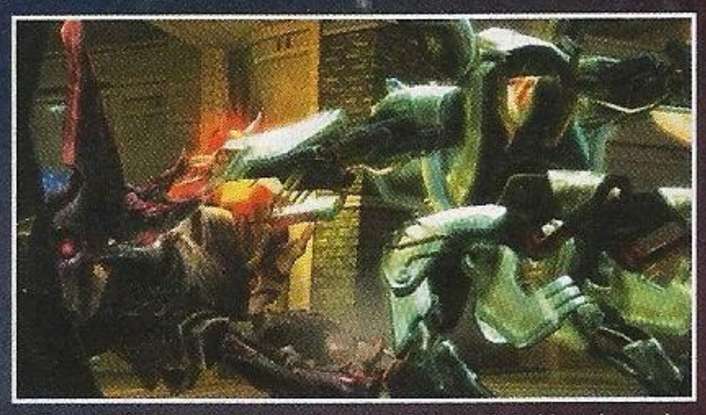
▶METROID PRIME 2: ECHOES

Półmetek trylogii zawitał po dwóch latach. Gra była godną ewolucją pierwowzoru, wprowadzając kilka istotnych, acz nie rewolucyjnych zmian. Klimat stał się jeszcze cięższy i bardziej mroczny, a poziom trudności lekko wzrósł. Samus musiała teraz wędrować między dwoma odbiciami jednej planety – jasnym i ciemnym – jednocześnie odkrywając kolejne tajemnice Phazonu. Echoes przyniosła postęp również w oprawie, co wydawało się niemożliwe po pierwszej części. Niestety zawierała nieprzyjemny bug – zasejwowanie w złym momencie uniemożliwiało skończenie gry – trzeba było zaczynać od nowa. Choć sequel zdobył także bardzo przychylne recenzje (średnia 92%), sprzedał się gorzej, z trudem przekraczając milion sztuk. Na nieszczęście dla Nintendo, Halo 2 i GTA San Andreas miały premierę w tym samym czasie. Jak będzie teraz?



■ Choć przy panu na obrazku obok nasza heroina wydaje się drobna i delikatna, lepiej nie ufać pozorom. To bywa zabójcze.

■ Sky Town, widoczne powyżej, to jedno z najładniejszych miejsc w całej grze. Unoszące się w powietrzu platformy o cudownej architekturze, skąpane w blasku przebijającego się przez chmury słońca urzekają od pierwszej chwili.



■ Pozostali łowcy głów grają w całej historii dość ważną rolę, choć może nieco inną, niż się na początku wydaje. Bywają jednak pomocni.

czy to zarośnięte dżunglą ruiny dawnej cywilizacji, miasto w chmurach przywodzące na myśl neogotyk, czy też planeta wzorowana na świecie maszyn z Matrixa – każda ma swój unikalny klimat, własną historię i styl. Wszystko w konstrukcji tych światów jest doskonale przemyślane. Do tego nie znajdziecie w całej grze dwóch podobnych miejsc, chyba, że było to wyraźnym zamiarem twórców.

Trzeci Prime urzeka nie tylko projektami, ale również wykonaniem. To zdecydowanie najładniejsza gra na Wii i dowód, że można z niej wycisnąć dużo więcej niż z past-genów. Mało tego: dla porównania włączyłem sobie kilka starszych gier z X360. Przykładowo taki Quake 4, choć rusza efekty graficzne, których na Wii po prostu nie ma i nie będzie, w ogólnym rozrachunku z dziełem Retro przegrywa. Screeny zupełnie nie oddają perfekcjonizmu, z jakim zbudowano każdą lokację. Liczba trójwymiarowych obiektów, do tego często animowanych, jest po prostu przytłaczająca. Dodajcie do tego niezwykle różnorodne i szczegółowe tekstury, a także rewelacyjne efekty świetlne – bloom wylewa się z ekranu. Retro nie byłoby sobą, gdyby nie wrzuciło też kilku drobnych smaczków. Podczas skanowania otoczenia w wizorze odbija się twarz Samus – widać jak rusza i mruga oczami! Rewelacja!

Zauważyłem jednak kilka malutkich niedociągnięć. Największym z nich jest czas, potrzebny konsoli na dogranie kolejnego pomieszczenia. Na początku, kiedy gra może łatwo przewidzieć, gdzie uda się gracz, tego nie widać. Niestety później sytuacja wygląda nieco gorzej i trzeba czekać, aż otworzą się drzwi – w skrajnych wypadkach nawet dziesięć sekund. A to zdecydowanie za długo. Ponadto raz na kilka godzin zdarza się animacji zachrupać, a dym generalnie wygląda słabo. Ale to już detale bez znaczenia.

→| SYMFONIA

Metroid Prime 3 to pierwsza liga nie tylko graficznie, ale również w sferze audio. Wspomniałem już o lektorach. Ekipie z Texasu udało się namówić konserwatystów z Nintendo, by wyłożyli kasę na ten szczytny cel. I dobrze zrobili, bo wyszło to naprawdę profesjonalnie i nie mam się do czego przyczepić. W grze nie ma wprawdzie miliona dialogów ani ostrych wymian zdań, więc lektorzy mieli stosunkowo proste zadanie, nie zmienia to jednak faktu, że nie mogę znaleźć żadnych uchybień w ich pracy. Bledną jednak przy dokonaniach kompozytorów. Corruption ma zdecydowanie najlepszą ścieżkę dźwiękową wśród wszystkich Metroidów. W mistrzowski sposób buduje nastrój i głęboko zapada w pamięć. Delikatne dzwonki połączone z kobiecym chórem w SkyTown, czy też niskie, męskie głosy na Bryyo są klasą samą w sobie. A muzyka podczas końcowych napisów to już mistrzostwo świata. Jestem pod wielkim wrażeniem i bez chwili wahania wystawiam za ten aspekt maksymalną notę. Do tego większość kompozycji można odsłuchać w menu głównym, co okazuje się wysoce pożądaną opcją.

→| SWOBODA

Ta gra miała pokazać, jak powinno wyglądać sterowanie w grach FPP. I pokazała. Polecam od samego początku ustawić czułość na zaawansowaną, co automatycznie uruchomi pełną swobodę celowania. Pozwólcie, że wyjaśnię, jak to działa. Otóż tak, jak zawsze można zalockować się na przeciwniku, dzięki czemu Samus zawsze będzie trzymała go w centrum ekranu. Jednak teraz nie ogranicza to w żaden sposób celowania. Dlatego można bez przeszkód mierzyć w specyficzny punkt na ciele wroga lub na przykład jakąś skrzynkę. Wymaga to treningu, ale gdy już się przyzwyczaicie, stwierdzicie, że to rewelacyjny pomysł. Wprowadza on zupełnie nową jakość do wymiany ognia w serii. Nie bójcie się, Metroid nie zmienił się nagle w shootera, ale potyczki z pewnością zyskały na intensywności i miodności. Może pointerowi jeszcze trochę brakuje do zestawu myszka + klawiatura, ale naprawdę niewiele. Frajda ze strzelania płynie spora, a nierzadkie pojedynki z potężniejszymi koleżkami stały się o wiele ciekawsze. Choć trochę zawiódł mnie ich rozmiar. Liczyłem na chodzące drapacze chmur, a naprawdę ogromnych bossów można policzyć na

BOHATEROWIE TEGO DRAMATU

▸SAMUS ARAN

Łowczyni głów, znana w całym Wszechświecie ze swych dokonań. Wychowana została przez potężną i wysoko rozwiniętą, lecz obecnie wymarłą rasę zwaną Chozo. Właśnie oni wyposażyli heroinę w zaawansowaną technologicznie zbroję, która podtrzymuje jej funkcje życiowe i chroni przed zabójczym wpływem czynników zewnętrznych. Choć z definicji jest najemnikiem, zawsze przychodzi jej stawać po dobrej stronie, zazwyczaj przeciwko Kosmicznym Piratom.

▸DARK SAMUS

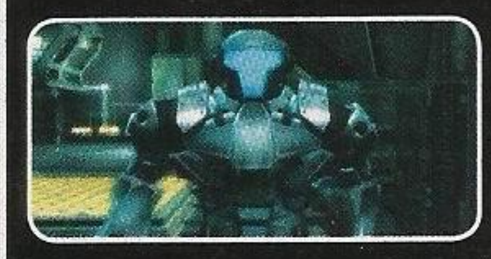
Mroczne alter ego prawdziwej Samus. Powstała pod koniec wydarzeń pierwszej części trylogii z połączenia Phazonu, fragmentu DNA bohaterki oraz pozostałości po Metroid Prime – końcowym bossie. Dark Samus jest diabelnie szybka, wytrzymała i silna. Korzysta z Phazonu podczas walki i do zarażania nim innych, przez co może kontrolować ich wolę. Chłodna postać.

▸DANE

Szlachetny i czysty jak łza admirał na krążowniku Olympus, należącym do Federacji. To właśnie on zatrudnia Samus i pozostałych łowców, by rozwiązali problem wirusa, który unieruchomił system komputerowy Federacji. Dowodzi tez ofensywą przeciwko kosmicznym Piratom.

▸GANDRAYDA, RUNDUS I GHOR

Pozostali łowcy, wynajęci w tym samym celu co Aran. Gandrayda potrafi zmieniać wygląd i niewiele więcej o niej wiadomo. Rundus to niezły schizol o rozmiarach ciężarówki i przekozackim głosie – kolekcjonuje trofea po zlikwidowanych celach. Z kolei Ghor to weteran wielu wojen, w którym na drodze wszczepiania implantów pozostało ledwie kilka procent oryginalnej tkanki. W czasie walki korzysta z mecha.



▸ŻOŁNIERZE FEDERACJI

Tak wyglądają jednostki Federacji. W grze napotkamy kilka ich rodzajów – jak to w armii, są specjaliści w różnych dziedzinach. Wbrew pozorom nie zawsze służą za mięso armatnie. Wprawdzie kilka razy Samus będzie musiała im ratować tyłek, ale i oni nie pozostaną dłużni. W sumie w porządku chłopaki, czują respekt przed bohaterką.

NA POKŁADZIE

Jedną z najciekawszych nowinek w Corruption jest możliwość sterowania myśliwcem Samus Aran. Retro nie posunęło się do tego, by zamienić Metroida w Rouge Leadera, lecz rozwiązało to inaczej i wcale nie gorzej. Po wejściu do statku, widok wciąż jest z oczu bohaterki, a przed graczem pojawia się panel sterujący. Wiilot przejmuje rolę dłoni Samus, dzięki czemu można wszystkie te mrugające przełączniki wcisnąć. W środku łowczyni ma do dyspozycji między innymi komunikator (na screenie), skaner na obecność Phazonu, statystykę swoich osiągnięć oraz kilka innych bajerów, których wprzwdzie nie trzeba używać, jednak ładnie budują klimat. A statystyka wyświetla takie informacje, jak liczba zabitych przeciwników, wystrzelonych pocisków czy procent odwiedzonych lokacji – ciekawostka, ale sami przyznajcie, że przyjemna. Najważniejsze jednak, że statek służy do przemieszczania się pomiędzy światami. Na każdej planecie znajduje się kilka lądowisk, więc wystarczy wskazać na mapie, gdzie chcemy się udać, a statek nas tam zabierze. Częściowo rozwiązuje to też problem backtrackingu, gdyż wystarczy dotrzeć do najbliższego lotniska, a nie na początek levelu. Warto wspomnieć, że loadingi są ukryte pod ślicznymi animacjami startu, lotu oraz lądowania. Z wnętrzem statku wiąże się również miły sekret: w komunikatorze wciśnijcie kolejno drugi, siódmy, piąty i pierwszy symbol od lewej, by usłyszeć wiadomość od prezesa Nintendo – Satoru Iwaty!

To jednak nie koniec możliwości tego cudu techniki. Niemal od początku przygody Aran korzysta z Command Visor, który pozwala jej zdalnie sterować myśliwcem. Po odkryciu nowego lądowiska wystarczy wezwać statek, który służy za ruchomy save point, jednak ma także zastosowanie ofensywne. W konkretnych sytuacjach możliwe jest zbombardowanie danej przeszkody czy instalacji. Czasem również pomaga w pozbyciu się przeważających sił wroga, choć to raczej rzadka sytuacja. Podobnie jak rakiety u Samus, również liczbę załadowanych bomb można powiększać dzięki zebranym rozszerzeniom. Ostatnim zastosowaniem statku jest transportowanie ruchomych obiektów. Dzięki specjalnemu wysięgnikowi możliwe staje się podniesienie przedmiotów zbyt ciężkich dla Samus – kontenerów czy głazów. Nie brzmi to może zajawkowo, ale sprawdza się doskonale i wiąże się z tym całkiem sporo ciekawych questów, zarówno wplecionych w główny wątek gry, jak i pobocznych. Warto tylko pamiętać, że dźwigający coś statek nie może wylądować.

W sumie patenty z wykorzystaniem wehikułu są jednymi z moich ulubionych. ■

palcach jednej ręki wyjątkowo nieudolnego operatora piły łańcuchowej.

Generalnie na podstawowym poziomie trudności zabawa jest nieco łatwiejsza i bardziej płynna. Jednak od początku dostępna jest opcja Veteran, a do odkrycia czeka jeszcze coś dla prawdziwych hardcore'owców. Płynność rozgrywki wynika z kolei z dużo lepszego rozwiązania kwestii bakctrackingu. Tak, włóczenie się po niemałych światach powraca, jednak teraz nabrało nieco łagodniejszego charakteru. Po prostu zazwyczaj gracz ma przynajmniej ogólne pojęcie, gdzie powinien się udać i sytuacje, że źle wybrana ścieżka zaowocuje zmarnowaniem godziny, raczej się nie zdarzają. Poza tym backtracking nasila się stopniowo wraz z postępami w grze, co z pewnością ucieszy nowych graczy. Dzięki tego typu zabiegom gra stała się nieco bardziej mainstreamowa, choć w żadnym wypadku nie jest to tytuł dla babć czy kotów.

■ Choć shoty tego nie oddają, Corruption robi wrażenie nawet w dobie HD-ery. Jednak sami twórcy przyznają, że choć wykrzesali z Wii sporo, to nie jest to jeszcze szczyt możliwości niepozornej maszynki.

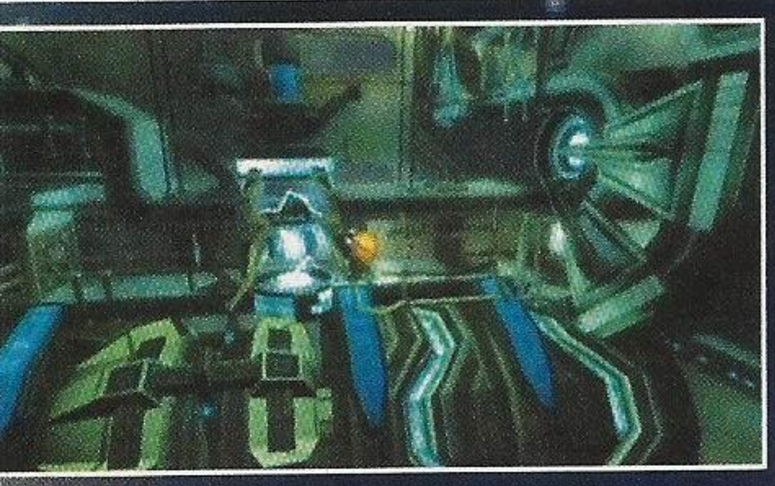
→| MOŻLIWOŚCI

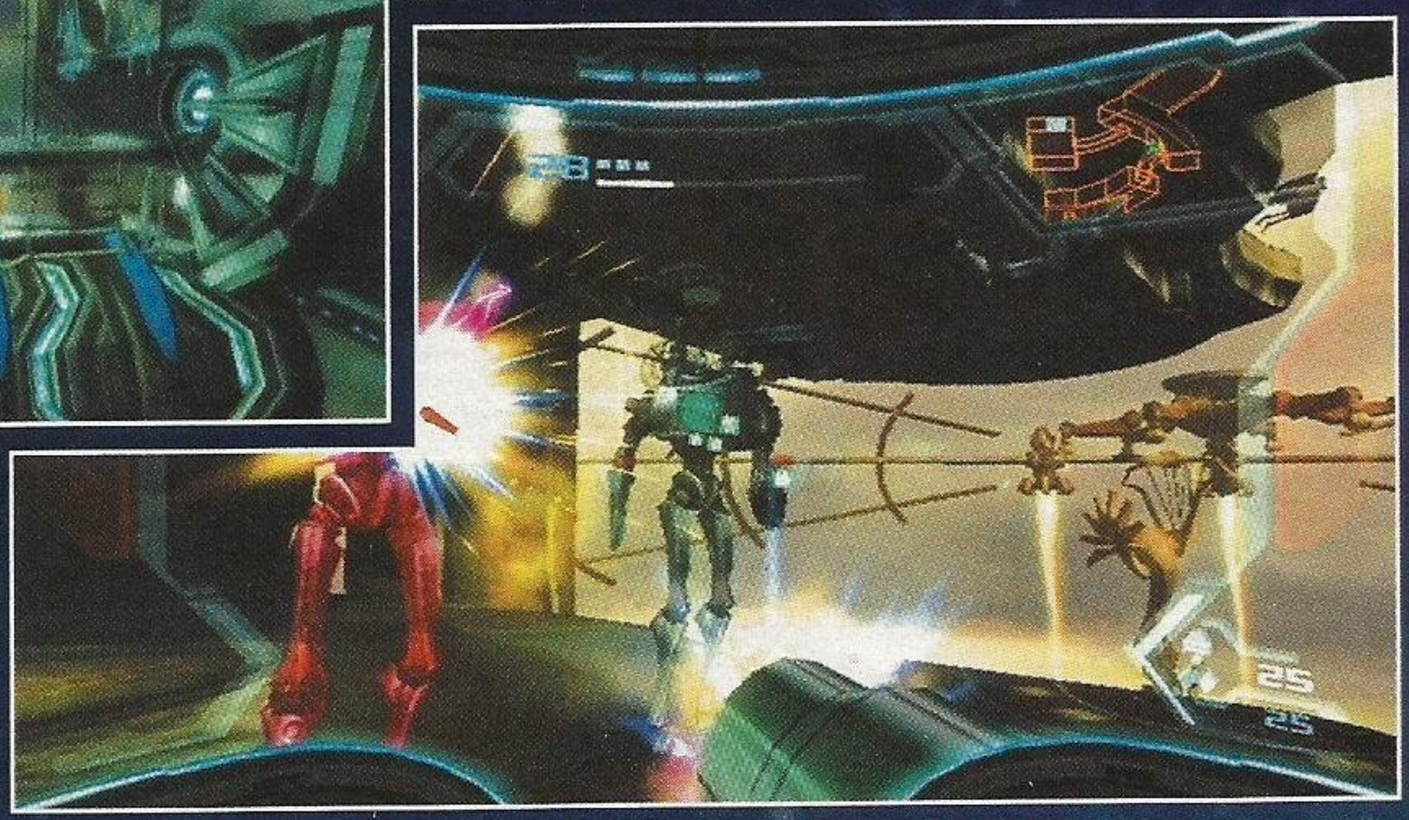
Jednak wszystko to, o czym do tej pory pisałem, to tylko otoczka sedna, czyli zręcznościowych wyzwań czekających przed Samus. A te jak zawsze są najmocniejszą stroną Metroida. Corruption zrywa z niektórymi archaicznymi rozwiązaniami i wprowadza zupełnie nowe. Dzielna heroina nie traci na początku wszystkich zabawek, jak zwykła to czynić do tej pory, a z czasem zyskuje ich coraz więcej. Że wspomnę tylko o Hypermode, czyli wykorzystaniu Phazonu jak broni – to coś więcej niż wariacja na temat bitewnego szału, co z początku podejrzewałem. Do tego doliczcie nowy wizor (więcej w ramce 'Na pokładzie'), czy rozszerzone możliwości starych dopałek. Na przykład Grapple Beam (czyli energetyczna lina) służy nie tylko do pokonywania rozpadlin, ale też wyrywania tarcz z rąk wrogów oraz wysysania energii z urządzeń. A to wszystko za pomocą intuicyjnego ruchu gruchą. W ogóle Retro zrobiło użytek z sensorów ruchu, przez co większość przełączników, dźwigni i paneli obsłużycie własnoręcznie. Pozwala to jeszcze bardziej zidentyfikować się z bohaterką. Wrażenie, że dłonie Samus są przedłużeniem naszych własnych, nigdy nie było tak silne. Nie mogło się też oczywiście obyć bez transformacji w Morph Ball, jednak odniosłem wrażenie, że gra ona nieco mniejszą rolę niż dotychczas. Choć przygotowane sekcje zręcznościowe są pierwszej próby i potrafią zaskoczyć złożonością, to jednak lekki niedosyt pozostaje. Na szczęście można go zaspokoić rozszerzeniami energii czy rakiet – ich liczba wpływa na długość filmu kończącego grę, warto więc się uważnie rozglądać w poszukiwaniu sekretów. Motywuje również nowy system bonusów, przywodzący na myśl achievementy z Xboxa.

→| CAŁOŚĆ

Recenzja dobiega końca wraz z miejscem na stronie, a ja nie napisałem jeszcze o kilku rzeczach, którymi kotniecznie chciałbym się podzielić. Będziecie musieli je odkryć sami, co z pewnością niespecjalnie Was martwi. Z tekstu wyłania się bowiem obraz gry idealnej. Dlaczego więc poniżej nie widnieje ocena absolutna? Składa się na to kilka drobiazgów, jak chociażby wymienione wcześniej loadingi. Jednak chodzi głównie o to, że to już trzecia część serii, więc siłą rzeczy nie jest tak zaskakująca i świeża. W kwestii oryginalności, Corruption nie może się równać z takim Bioshockiem. Nie zmienia to jednak faktu, że Retro Studios dostarczyli najładniejszą, najlepiej udźwiękowioną i najmiodniejszą grę na Wii. Jednocześnie najlepszego Metroida w historii. Naprawdę, nie spodziewałem się, że zwieńczenie trylogii spodoba mi się tak bardzo. Miałem nawet chwilę wahania, wklepując cyferkę do końcowej noty. Ale po krótkim namyślę już wiedziałem: ta gra jest w każdym aspekcie rewelacyjna! I biorę za te słowa pełną odpowiedzialność. ■■

TO BARDZO DOBRY, EMOCJONUJĄCY I NIEZWYKLE STARANNIE ZREALIZOWANY SHOOTER, KTÓRY TRZYMA SIĘ WSZYSTKICH NIEZBĘDNYCH REGUŁ





■ Corruption to zdecydowany finał serii Prime. Mark Pacini z Retro mówi, że firma teraz chce stworzyć jakiś zupełnie nowy tytuł. Nic dziwnego, skoro cała ekipa przez ostatnie siedem lat zajmowała się wyłącznie przygodami Samus.

OCENA 9.7/10

RETRO SZCZYTUJE

DEAD HEAD FRED

NIESPODZIEWANA ZMIANA GŁÓW

txt: MATT

PSP

- Wydawca: D3 Publisher
- Producent: Vic. Cycle
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Przede wszystkim klimat. Ilu znacie bohaterów z wymienną czachą? Poza tym – grafika i świeże pomysły. 15 godzin zabawy!
ZŁE: Mix platformówki, przygodówki i mordobicia w ogóle nie zagrał. Przydałoby się dopracować nawalankę i usunąć chirurgicznie skakanie po platformach.
BRZYDKIE: Mięsno-krwiste klimaty nie każdemu trafią w gust. Dead Head Fred spokojnie mógłby narodzić się w studiu Tima Burtona, obok korpusu panny młodej.

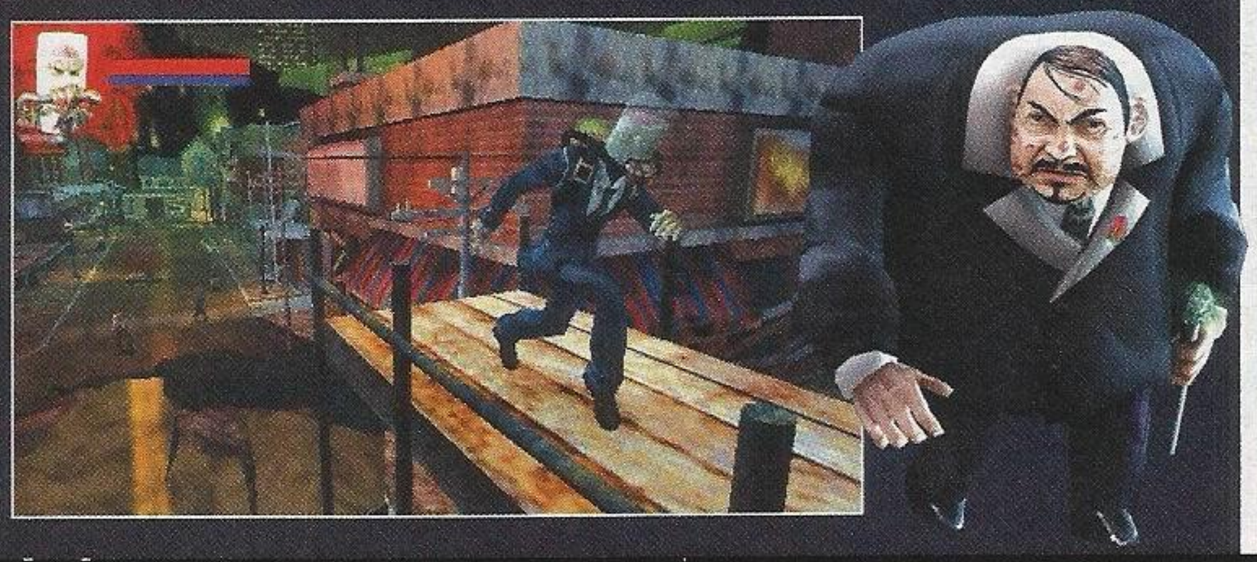
GULASH: Święte słowa – technicznie to poziom porządnej gry PS2, ale przecież tego pod koniec 2007 roku wymagamy od gier na PSP, by zbierały wysokie noty. Pomysł niczego sobie, klimat na plus. I gra się fajnie. Jak dla mnie pełne siedem i pół!

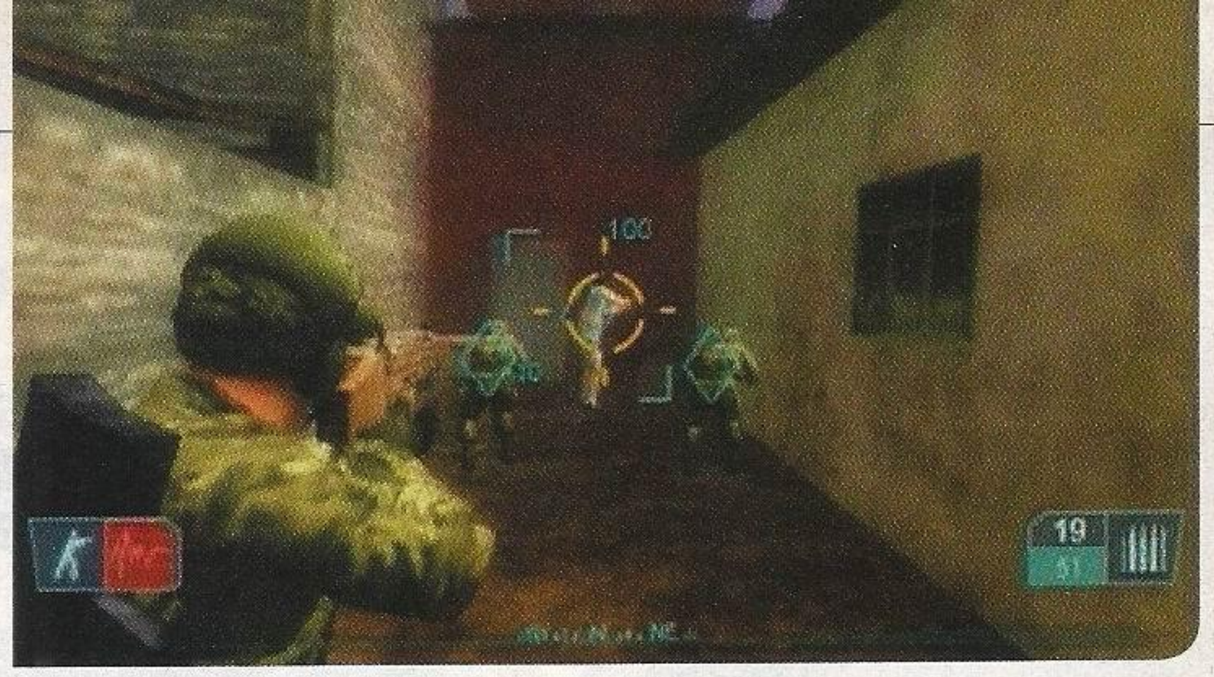
Fred, a raczej – prywatny detektyw Fred – to jeden z nielicznych bohaterów gier, którzy giną zanim na ekranie w ogóle pojawią się napisy początkowe. To proste, kiedy węszysz zbyt blisko człowieka, który trzęsie miastem, musisz liczyć się z faktem, że koniec jest tuż za rogiem. Fred dowiedział się zbyt wiele o polityku zwanym Ulysses Pitt (gruba ryba) i dlatego skończył jako nieboszczyk z odciętym łbem. Czyli nieciekawie raczej. Na szczęście martwego detektywa znalazł i „wyreperował" szalony chirurg, dr Steiner. Fachura z niego nielichy, bo odciętą głowę Freda Steiner zastąpił słoikiem, w którym pływają oczy i mózgownica. Detektyw „z odzysku" nie spocznie, dopóki nie zemści się na oprawcach i nie odnajdzie starego czerepu.

No właśnie. Cały mechanizm gry oparto na fakcie, iż detektyw może (a nawet musi) zmieniać głowy. W zależności od sytuacji Freddie żongluje „twarzami", jak rękawiczkami, bo każdy taki sagan proponuje mu inne możliwości. Jest na przykład łeb, który pozwala utrzymywać się na wodzie, jest bańka, dzięki której Freda nie tykają płomienie, jest zestaw głów zamieniających detektywa w wojownika, zapaśnika, pochłaniacza toksyn, przystojniaka, afrykańskiego szamana, ociężałego bydlaka oraz masa, cała masa innych „czapek". I właśnie przez tę wielozadaniowość Freda, jedna gra łączy w sobie tak naprawdę trzy różne gatunki gier.

Wierzcie mi – kiedy zobaczyłem DHF w akcji, jęknąłem z zachwytu. Graficznie jest po prostu rewelacyjnie – każda postać składa się z dziesiątek bogato animowanych elementów, co daje piorunujący efekt. Dłonie bohaterów mają nawet oddzielnie animowane palce, a podczas dialogów widać przepięknie pofałdowane gęby, powieki, uszy i resztę dodatków. Cudo. Gorzej z samą rozgrywką. Dead Head Fred to po pierwsze przygodówka, w której trzeba rozwiązać masę łamigłówek, a do tego odszukać hurtową ilość kluczy, sygnetów, medalionów i innych świecideł. W drodze po odpowiedzi bardzo przydają się nowe głowy Freda – niektóre z nich są niezbędne, aby grę w ogóle ukończyć. DHF ma też w sobie coś z chodzonego mordobicia i tu jest już słabo. Można godzinami okładać przeciwnika, ale wystarczą zaledwie dwa, trzy ciosy, aby Fred padł na ziemię jak kłoda. Nieciekawie rozwiązano też sterowanie podczas walki, przez co ciężko połapać się w całym tym blokowaniu, biciu i rzucaniu specjałami. Ale to nie wszystko – DHF to także platformówka, a tutaj jest już totalnie źle. Kiedy przyszło mi po raz trzydziesty skakać nad stawem po małych liściach i za każdym razem lądowałem na dnie, myślałem, że krew mnie zaleje. Kiepska kamera i lekko spóźniona reakcja na duszenie przycisków nie zachęcają do tej gry, jako platformówki. A szkoda. Chciałbym, aby Dead Head Fred był tylko i wyłącznie przygodówką, bo właśnie te elementy sprawdzają się tu najlepiej. Mordobicie można było znacznie bardziej dopracować i podkręcić, ale już do platformowego Freda po prostu najmniej chce mi się wracać. Summa summarum, gra jest niezła – na pewno ładna i dopracowana technicznie, ale nie pozbawiona wad. ■■

OCENA 7.0/10
MUSICIE CHOCIAŻ ZOBACZYĆ FREDA!





GHOST RECON 2 ADVANCED WARFIGHTER

MAŁA, CICHA WOJNA. WOJENKA W SUMIE

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: High Voltage
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Klimat, grafika, kooperacja.
ZŁE: Niepewne i miejscami toporne terowanie, brak precyzji, ograniczone ścieżki.
BRZYDKIE: Pomoc w namierzaniu, ściany z gęsto posadzonych drzew, puste ulice.

MARCELLUS: Przysłowie o skakaniu powyżej czterech liter powinni sobie czasami powtarzać producenci gier – GRAWa nie udało się przenieść na przenośną konsolę. To zbyt skomplikowany i obszerny temat, by zniósł taką przeprowadzkę bezboleśnie, a mnogość akcji, jakie powinno się w nim wykonywać, przerasta liczbę przycisków PSP. No i skala zupełnie nie taka, jak trzeba. Średniak.

Jak to mówią? Nie da się zrobić porządnej strzelaniny na PSP, bo brakuje drugiego analoga? Dobrze mówią, kurcze. Nie mogę przywołać z pamięci dobrego FPS'a na przenośną konsolę Sony, chociaż były całkiem niezłe gry wykorzystujące przyciski geometryczne do celowania. Najlepszym tego przykładem jest Syphon Filter. W podobnej konwencji utrzymany jest nowy produkt Ubisoftu.

Duża wersja oferuje naprawdę świetny kawałek zabawy, z całym przepychem nowoczesnego pola bitwy, wydawaniem komend, walk na sporą skalę. Mała – cóż – jest raczej grą bazującą na większej siostrze, niż starającą się ją skopiować. W menu głównym witają nas raptem cztery pozycje, z czego jedna to creditsy, hehe. Mamy kampanię dla jednego gracza, tryb multi oraz ustawienia sterowania i samej rozgrywki. Poza poziomem trudności i stopniem auto-celowania, można zmienić inwersję i wybrać jeden z trzech schematów sterowania. Oczywiście optymalny wydaje się ten, gdzie na krzyżaku rozmieszczone jest przeładowanie, zmiana pozycji, wybór broni i przycisk akcji. Lewy spust podnosi broń do oka lub włącza lunetę, a prawy to oczywiście ogień lub rzut granatu. Sprawdza się to znośnie, ale o jakiejkolwiek precyzji należy zapomnieć.

Są też opcje dla kilku graczy. Najciekawsza jest oczywiście kooperacja, ale trzeba mieć do niej dwie konsole i dwie kopie gry, ale biorąc pod uwagę fakt, że co-op nie jest obliczony na kilkanaście godzin, kupowanie dwóch GRAWów nie jest najlepszą inwestycją pod słońcem.

Samotnik znajdzie w GRAW2 całkiem sporo niezłej zabawy. Grę otwiera misja treningowa, gdzie przyswajamy sobie tajniki sterowania i używania różnych gadżetów. Nie powiem, żeby szybka zmiana niesionej broni na granat była jakoś instynktowna – wymaga przyzwyczajenia i wciśnięcia kilku przycisków po kolei. Ale też błyskwiczna wcale być nie musi, ponieważ walka jest raczej wolna i wymaga spokojnego podejścia i strzelania krótkimi seriami. Kamera ulokowana za prawym ramieniem gościa sprawuje się nieźle.

Od strony technicznej GRAW2 w wersji na PSP nawet mi się spodobał. Nie jest jakoś spektakularny, ale czytelny i płynny. Poza tym na ekran wrzucony jest zmiękczający blur, nadający całości plastyczność. Dźwięki strzałów i rozkazy z bazy lepiej brzmią na słuchawkach, niż z głośniczków.

Nad kupnem powinni zastanowić się ci z Was, których kręcą militarne klimaty i mozolna przeprawa przez wilgotne lasy (ścieżkami) i ulice opuszczonych miast (równie pustych i liniowych). ■■

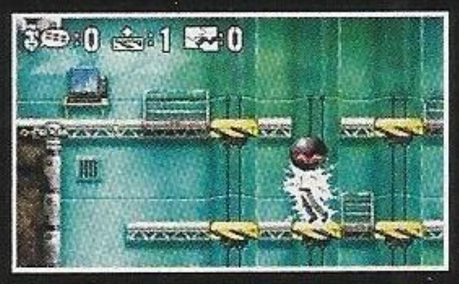
OCENA 6.7/10
DAWAĆ PSP SLIM DUAL ANALOG!

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

WORMS: OPEN WARFARE 2
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: THQ ■ Ocena: 7/10

Sympatyczne robale tym razem zaatakowały nie w formie owsików, ale znanej i lubianej postaci. Na plansze osadzone w przeróżnych klimatach trafiają dwie frakcje dżdżownic wyposażonych w wymyślny arsenał, z którego następnie robią należyty użytek. Wśród gadżetów nie zabrakło świętego granatu ręcznego, latającej owcy, przeróżnych bomb. Najlepiej oczywiście wypada kwestia multi – można podawać sobie konsolkę z rąk do rąk i grać nawet we czterech. Ładne, śmieszne, ciekawe, wciągające. [qsh] ■■

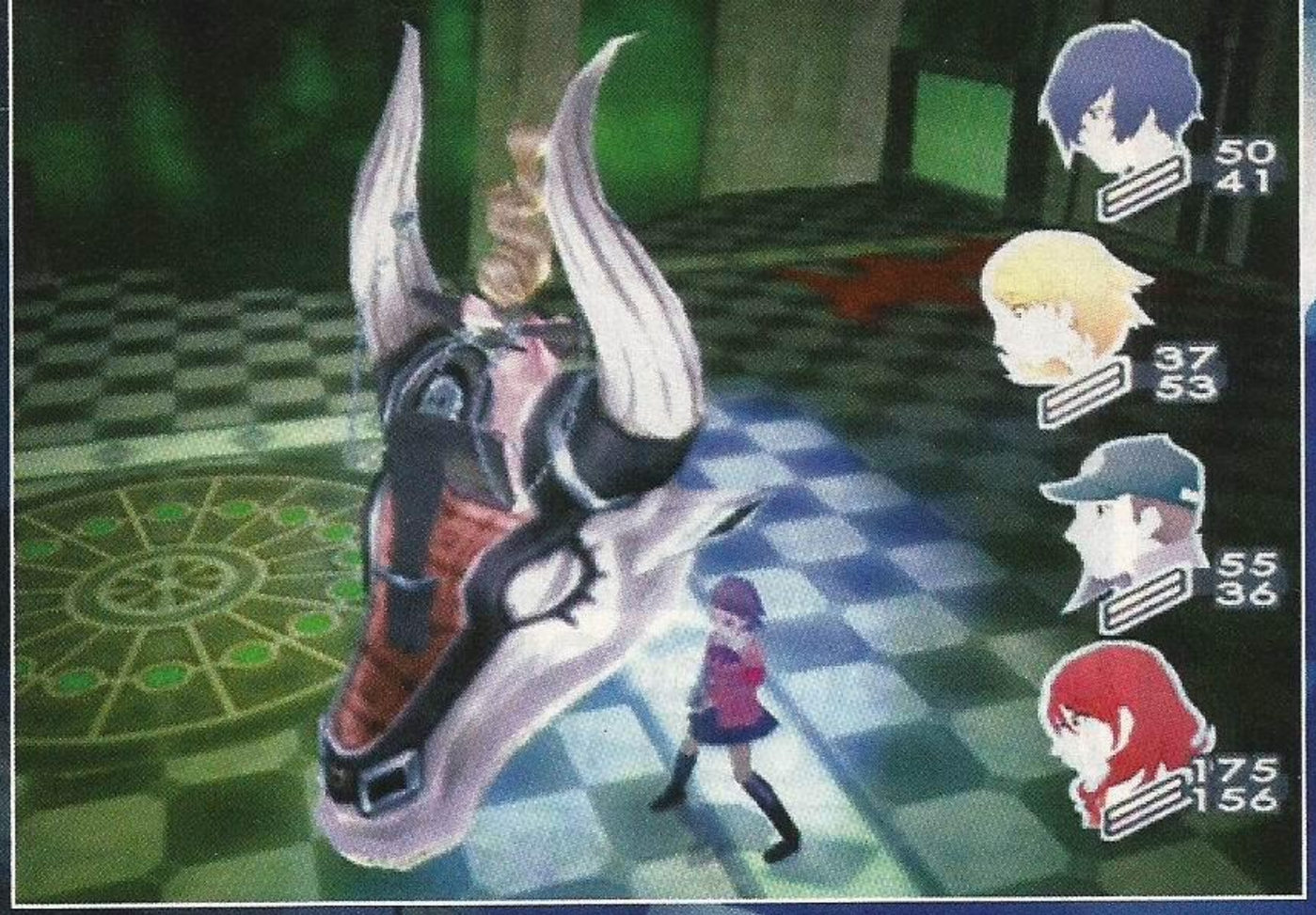
IMPOSSIBLE MISSION
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Play It ■ Ocena: 3/10



Brak staroszkolnych platformówek posiadaczom PSP raczej nie doskwiera. Kilka firm zdecydowało się nawet na wydanie całych pakietów śmieciuszków z automatów i innych, starodawnych maszyn do gier. Impossible Mission jest wznowieniem popularnej gierki nieokreślonego gatunku. Postać widoczna z boku stara się włamać do systemów komputerowych, unikać robotów, skakać efektownym saltem nad przepaściami i używać wind. Gra tylko i wyłącznie dla spragnionych ośmiu bitów. Umierających z pragnienia. [qsh] ■■

PRO CYCLING MANAGER/TOUR DE FRANCE 2007
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Cyanide ■ Ocena: 2/10

Uwe, Uwe rozwalił kolażówę! No a na serio, to wcale nie Uwe, tylko każdy, kto zainteresuje się tym crapulcem. Oto symulator najbardziej skompromitowanego sportu tego sezonu – kolarstwa. Gra oferuje pełną licencję na wszystkie dwadzieścia teamów tegorocznego TDF oraz prawdziwe odcinki tras. Wygląda koszmarnie; zawodnicy wyglądają biednie, jak szczury klasztorne, a menusy są toporne. Sama „zabawa" to jakaś kpina, nie podchodźcie do niej i nie dotykajcie. Jedynie najwięksi fani mogą spróbować na to spojrzeć. [qsh] ■■



SHINI MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

WCIĄŻ NIE MOGĘ WYJŚĆ Z PODZIWU, JAK MOCNO TRZYMA SIĘ PS2 DWA LATA PO STARCIE PIERWSZEJ KONSOLI NOWEJ GENERACJI, CZYLI XBOXA 360

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atlus
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Niesamowity klimat, ciekawe walki, budowanie relacji społecznych.
ZŁE: Niektóre Persony nie pasują do całości.
BRZYDKIE: Grafika jest schludna, ale trudno nazwać ją ładną.

GULASH: FF XII niedojrzałe? Dragon Quest za ciepły? Oto gra dla dorosłych fanów jRPG, co samo w sobie jest sporym plusem.

Nie ma miesiąca, by konsola Sony nie dostała pierwszoligowego tytułu. A już wniebowzięci mogą się czuć miłośnicy japońskich role-playów: najpierw podwójne uderzenie Vanillaware (Odin Sphere i GrimGrimoire), miesiąc temu Rogue Galaxy, a teraz Persona. I wydaje się, że z tej czwórki produkcja Atlus prezentuje się najciekawiej. Ale czy słaba może być gra, gdzie ludzie śpią w trumnach, a główni bohaterowie regularnie strzelają sobie w skroń?

→I W KUPIE RAŹNIEJ

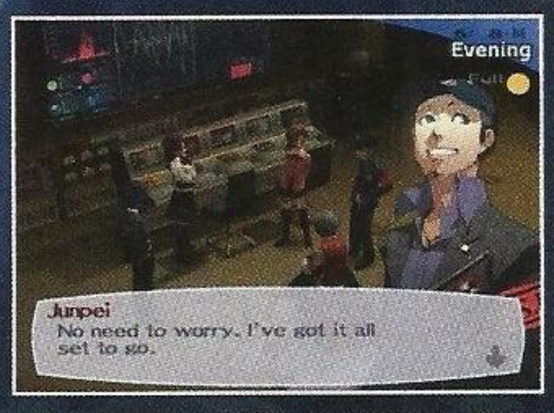
Dziwny, pokręcony klimat to spora zaleta Persony, która jako pierwsza atakuje gracza, a to za sprawą intra utrzymanego w konwencji anime. Już na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się jakieś niepokojące, a widok młodej dziewczyny celującej sobie w środek czoła z pistoletu tylko utwierdza gracza w tym przekonaniu. Nie bez powodu Personę w Stanach sprzedają tylko osobom pełnoletnim, co w przypadku jRPG zdarza się, powiedzmy, nieczęsto. Historia podpierająca ten tytuł również trzyma poziom. Otóż w Personie spełnia się marzenie wszystkich tych, którzy narzekają, że doba jest za krótka. Tutaj liczy sobie ona dwadzieścia pięć godzin, jednak większość ludzi nie jest świadoma tych dodatkowych sześćdziesięciu minut, zwanych Dark Hour. W tym czasie śpią oni zamknięci w trumnach, a świat we władanie na krótko obejmują Cienie. Polują one na ludzi, a ich ofiary popadają później w coś w rodzaju depresji czy apatii, oczywiście nieuleczalnej. Jest jednak grupka osób, która w trakcie Dark Hour nie tylko nie zasypia w trumnach, ale jest również w stanie przeciwstawić się Cieniom.

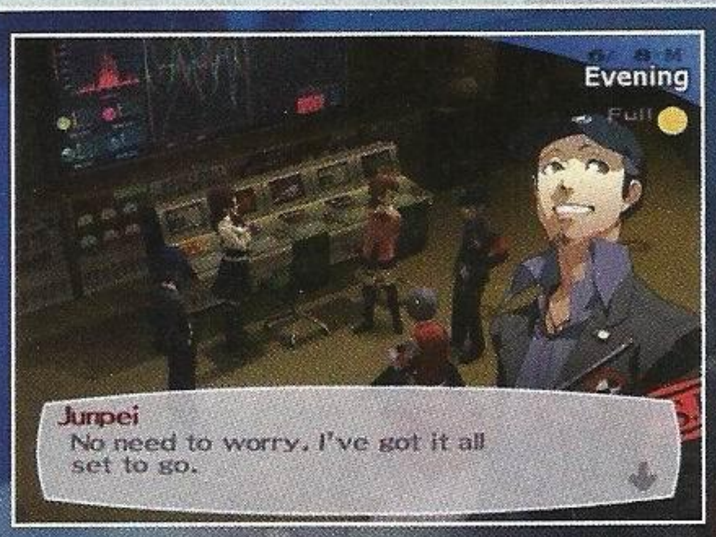
Do walki, oprócz konwencjonalnej broni, wykorzystują oni tytułowe Persony, czyli projekcje ich psychiki. By jednak obudzić te mentalne siły, potrzebne są specjalne przedmioty, które wyglądają i działają jak rewolwery. Wystarczy wycelować we własną skroń i pociągnąć za spust. Komu nie zadrżałaby ręką? Na przykład głównemu bohaterowi gry. Gość (wybór imienia należy do gracza) przyjeżdża do Tokio i w nowej szkole natyka się na organizację, zajmującą się wspomnianą krucjatą. Jakby tego było mało, mieszka w internacie, który stanowi siedzibę grupy, której członkowie szybko wykrywają u niego spore zdolności i włączają do ekipy – tak rozpoczynają się zmagania gracza w dwudziestopięciogodzinnej rzeczywistości.

→I W LABIRYNCIE

Jak w produkcjach tego typu bywa, znaczącą rolę odgrywa bieganie po jaskiniach i tłuczenie potworów. Persona nie stara się wywrócić do góry nogami tego, czego nauczyliśmy się o japońskich rpgach przez te wszystkie lata, co osobiście uważam za zaletę. Mamy więc labirynty, w których oprócz cennych przedmiotów znajdują się również przeciwnicy. Po kontakcie z nimi, akcja przenosi się na osobną arenę, gdzie walka odbywa się w systemie turowym. Gracz może zaatakować dzierżoną bronią lub wykorzystać moce aktualnie używanej Persony. Te ostatnie są naturalnie silniejsze, jednak kosztują punkty magii, a czasem nawet zdrowia – w końcu strzał w głowę, konieczny do skorzystania z Persony, ma prawo boleć. Wrogowie wykorzystują siły natury – każdy napotkany potwór ma swoje mocne i słabe strony – standardzik. Szkoda tylko, że reszta drużyny jest sterowana przez konsolę i gracz nie ma nad nią pełnej kontroli; może co najwyżej ustalić ich ogólną taktykę. Ale to tylko detal, nad którym szybko przechodzi się do porządku dziennego. Zwłaszcza, że główny bohater jest w stanie posiadać kilka Person, co wprowadza wątek, nazwijmy go „pokemonowy". Istoty te mają własne statystyki i zbierają punkty doświadczenia, by uczyć się nowych umiejętności. Jednak zamiast ewoluowania rodem z produkcji Nintendo, tutaj Persony można ze sobą łączyć. Biorąc dwie lub trzy istoty, otrzymujemy prawdziwego kozaka o sporo większej sile. System fuzji, zwany „jets" jest bardzo rozbudowany i intrygujący – nigdy nie

■ Komunikat specjalny do wszystkich fanów jRPG – tu nie ma, powtarzam, tu nie ma żadnych różowych blobów i superzdeformowanych postaci. Bo wiecie, to gra tylko dla dorosłych.





FESTIWAL PERSON

I znowu Japończycy mają najlepiej. Otóż na tamtejszym rynku już pół roku temu ukazała się Persona 3: Fes, czyli wzbogacona wersja recenzowanego tytułu. Ale jak wzbogacona! Atlus dołożyło 30 (słownie: trzydzieści) godzin przygody, która ma miejsce już po zakończeniu historii, której możemy doświadczyć my! Oczywiście specjalnie dla tej wersji przygotowano też nowe filmiki anime. Oprócz tego zamieszano też w samej rozgrywce, dodając dwadzieścia trzy nowe Persony, system tworzenia oręża oraz, dla fanów Simsów, możliwość dowolnego przebierania bohaterów. A gdyby dla kogoś gra wcześniej nie stanowiła wyzwania, może spróbować swoich sił na poziomie hard. Zwyczajowo o wydaniu P3: Fes po angielsku nikt się w Atlus nawet nie zająknął, więc wiecie, kogo uznać za wroga publicznego numer jeden.

KOBIETA-KOT W STROJU SADO-MASO, CZY ARCHANIOŁ O TWARZY MORDERCY IDEALNIE WPISUJĄ SIĘ W PSYCHODELICZNY NASTRÓJ GRY. TYLKO CO W TAKIM RAZIE ROBI TU UŚMIECHNIĘTY OD UCHA DO UCHA BAŁWAN?

wiesz, co otrzymasz. Coś w sam raz dla domorosłych doktorów Frankenstein.

Jednak na genialnym pomyśle Person widnieje szpecąca rysa. Otóż do projektów większości nie można się przyczepić, ba, należy nawet pochwalić. W końcu kobieta-kot w stroju sado-maso, czy archanioł o twarzy mordercy idealnie wpisują się w psychodeliczny nastrój gry. Tylko co w takim razie robi tu uśmiechnięty od ucha do ucha bałwanek? Tak, tak, taki ze śniegu. No ręce opadają razem z biustem, jak mawiała koleżanka z liceum. Graczom ceniącym sobie klimat pozostaje tylko wybierać do walki Persony o nie dosłownie chłodnym wyglądzie.

→| PROZA ŻYCIA

Jednak tradycyjna, role-playowa rozgrywka, o której traktował poprzedni akapit, to tylko część Persony. W końcu Dark Hour to jedynie cztery procenty doby, a z resztą czasu coś trzeba przecież zrobić. Jak wspomniałem wcześniej, bohater przyjechał do nowej szkoły. Uspokajam, że nie jest to japońskie przedszkole – na oko powiem, że zaawansowane liceum. A w szkole jak w szkole: nudne lekcje, trudne egzaminy, przyjaźnie, pierwsze miłości, różnego rodzaju kółka i kluby. I właśnie tym zajmuje się gracz. Zależnie od dnia dysponuje określoną ilością wolnego czasu, który może wykorzystać według własnego uznania. Wypad do biblioteki, klubu karaoke lub kina podniesie jedną z trzech statystyk bohatera: wiedzę, odwagę, urok osobisty. Dzięki nim łatwiej poradzi sobie w czasie egzaminów lub w nawiązywaniu znajomości. Te ostatnie są niezwykle istotnym elementem gry, nazwanym tu Social Link. Każdej przyjaźni przypisana jest karta tarota, a pogłębianie relacji (np. poprzez spotkanie w kawiarni czy rozmowę na czacie) zwiększa moc tej karty. Ma to znaczenie przy tworzeniu nowej Persony – jeśli wywodzi się ona z symbolu tarota, który odpowiada nawiązanej już znajomości, jej siły wzrosną. Może brzmi to nieco enigmatycznie, ale w praniu sprawdza się doskonale. Nieraz miałem dylemat, czy przyjąć zaproszenie na spotkanie od osoby, która wzmocni moją Personę, czy też od postaci, którą zwyczajnie polubiłem. To zabrzmi śmiesznie, ale produkt Atlus pokazuje, jak trudno znaleźć czas dla wszystkich swoich kolegów.

Synteza wirtualnego życia z tradycyjną dla gatunku rozgrywką udała się moim zdaniem znakomicie. Zwykłe życie licealisty wciągnęło mnie nie mniej, niż walka przeciwko Cieniom. Nie jest jednak tak, że któreś oblicze gry dominuje nad drugim. Autorzy dali graczom sporo swobody i każdy może zdecydować sam, czy woli wzmacniać swoje Persony poprzez walkę, czy może randkę z członkinią drużyny kendo.

→| ZAGRAJ I PRZEPADNIJ

Persona 3 nie należy raczej do gier ślicznych. Niby niczego tu nie brakuje i trudno konkretnie wskazać, co wygląda brzydko, jednak całość jest raczej surowa. Graficy zrobili wszystko, co konieczne, by oprawa nie odrzucała, jednak nic ponadto. Sytuację poprawiają ręcznie rysowane sylwetki postaci oraz konkretne wstawki anime. Dźwiękowo jest za to dużo lepiej. Lektorzy przeważnie spisują się wzorowo, a muzyka idealnie komponuje się z nie do końca zdrowym nastrojem gry. I do tego jest taka nie-rpgowa, co mi się strasznie spodobało. Zresztą tak, jak cały produkt. Wszystkie wymienione minusy nie zmieniają tego, że Persona 3 zwyczajnie uzależnia. A to czasochłonny nałóg, bo wyrywa z życiorysu kilkadziesiąt godzin zabawy, a bardziej podatnych popchnie nawet do rozpoczęcia przygody ponownie, by spróbować nawiązać i pogłębić inne relacje, niż za pierwszym podejściem. Obowiązkowa pozycja dla wszystkich, którzy jeszcze nie przesiedli się na nową generację. ■■

OCENA 8.5/10

MOCNE, JAPOŃSKIE UDERZENIE

■ Naprawdę przydałby się tryb kooperacji, o wiele fajniej wyruszałoby się na misję z kumplem. No i na pewno doceniłby co trudniejsze manewry wiedząc jak ciężko je wykonać. Dziarę też mógłby mieć.

PROJECT SYLPHEED

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Game Arts
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Pełna kontrola nad statkiem, historia, emocjonujące walki.
ZŁE: Rozbudowane sterowanie? This is madness. W kółko takie same misje.
BRZYDKIE: Grafika, ograniczenie czasowe.

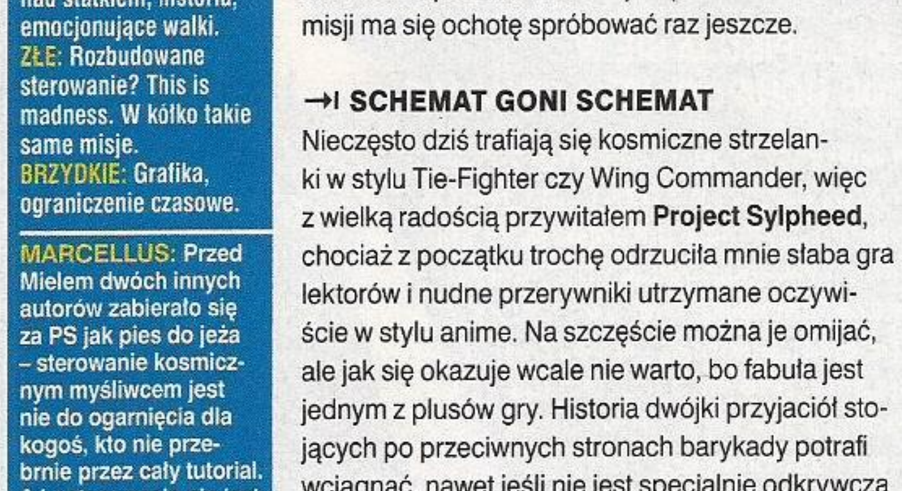
MARCELLUS: Przed Mielem dwóch innych autorów zabierało się za PS jak pies do jeża – sterowanie kosmicznym myśliwcem jest nie do ogarnięcia dla kogoś, kto nie przebrnie przez cały tutorial. A i potem wcale nie jest łatwo. Jeśli czujecie się na siłach, to możecie spróbować, ale za jakiś czas, najlepiej długi, gdy będzie można PS wyrwać za jedną czwartą obecnej ceny. Wcześnie nie radzę.

TO MÓGŁ BYĆ BARDZO DOBRY KOSMICZNY SHOOTER

Niestety czegoś zabrakło i jest tylko... niezły. Czego? Może konkretnego wsparcia ze strony wydawcy, może pieniędzy. Raczej nie umiejętności, bo ciężko o to posądzać autorów Grandii. Bo jeśli jeszcze nie wiecie, to właśnie oni zrobili tę grę, a nie Square-Enix, który tylko wydaje ją w Japonii. W Europie i Stanach zajmuje się tym Micosoft, więc trochę dziwi brak wsparcia usługi Live. Już nawet nie marudzę, że nie ma trybu kooperacji, chociaż pewnie doskonale by się sprawdził, ale nawet nie przygotowano kosmicznych deathmatchów, czy chociażby głupich rankingów. Trochę zaniedbano tę grę, a szkoda, bo pomimo kilku rażących błędów można się przy niej dobrze bawić i nawet po kilku nieudanych próbach zaliczenia misji ma się ochotę spróbować raz jeszcze.

→I SCHEMAT GONI SCHEMAT

Nieczęsto dziś trafiają się kosmiczne strzelanki w stylu Tie-Fighter czy Wing Commander, więc z wielką radością przywitałem **Project Sylpheed**, chociaż z początku trochę odrzuciła mnie słaba gra lektorów i nudne przerywniki utrzymane oczywiście w stylu anime. Na szczęście można je omijać, ale jak się okazuje wcale nie warto, bo fabuła jest jednym z plusów gry. Historia dwójki przyjaciół stojących po przeciwnych stronach barykady potrafi wciągnąć, nawet jeśli nie jest specjalnie odkrywcza czy zaskakująca. Szkoda, że trochę spłycają ją kolejne identyczne misje. Schemat jest bardzo prosty – chronić statek-bazę, zniszczyć przeciwników, poczekać na nowe rozkazy i znowu zabić, kogo trzeba. Czasem tylko przychodzi walczyć z bossem w postaci ogromnego okrętu kosmicznego, albo trudnego do zestrzelenia asa floty wroga. O pilnowaniu konwojów chyba nikt w Game Arts niestety nie słyszał. Za to jakiś wesołek wpadł na pomysł wprowadzenia ograniczenia czasowego – nagle pojawia się informacja, że pozostały trzy minuty na wypełnienie zadania. Z początku ten problem nie jest jakoś bardzo widoczny, ale gdy konkretnie wzrasta poziom trudności, zaczyna być to irytujące. Zwłaszcza, gdy okazuje się, że trzeba błyskawicznie przelecieć kilka kilometrów, co oznacza konieczność użycia dopalaczy pochłaniających energię tarczy chroniącej przez atakami wroga. Nie ma to jak dolecieć do celu tylko po to, żeby wyłapać dwie rakiety i radośnie rozbłysnąć... ginąc, naturalnie. Trzeba więc każdą misję przechodzić jak najszybciej się da, błyskawicznie likwidując kosmiczne statki przeciwnika.



■ Walki są emocjonujące, przeciwnicy starają się uciekać z linii strzału, a przy tym nie są na tyle inteligentni, żeby trzeba było ich godzinami gonić.

→I O PIĘĆ RĄK ZA MAŁO

Nie pozostaje nic innego, jak opanować rozbudowane, wymagające treningu sterowanie. **Project Sylpheed** jest jednym z nielicznych tytułów, które zmusiły mnie do zaliczenia całego tutoriala. Każdy według własnej woli może skonfigurować padologię, ale standardowo wygląda to tak, że prawy spust służy przyspieszaniu, a podwójne jego wciśnięcie odpala boosta pochłaniającego energię tarczy (odnawia się po krótkiej chwili). Lewy to hamulec, a wciśnięcie obu jednocześnie zrównuje prędkość statku z tą, z jaką porusza się cel. Po zniszczeniu go automatycznie zaznaczany jest kolejny, ale rzadko konsola wybiera ten najlepszy, znajdujący się na trasie lotu, czy blisko bohatera, więc trzeba się ręcznie przełączyć, a później jeszcze ustawić dziób tak, by mieć przeciwnika przed sobą (dusząc dwa przyciski jednocześnie). Prawym analogiem można się rozglądać, a wciskając go przesuwa się kamerę, żeby pokazała jak w stosunku do statku ustawiony jest wróg. To wciąż nie wszystko, bo przecież jest jeszcze zmiana broni głównej (strzał pod LB, pod RB jest dodatkowe działko), ładowanie specjału w postaci spowolnienia czasu albo wystrzelenia ze wszystkich dział jednocześnie, co znów pochłania energię tarczy. Ciężko nie wspomnieć o manewrach pozwalających szybko unikać rakiet, czy po prostu ustawianiu kierunku lotu lewym analogiem. Brzmi obłędnie i pewnie już nie chcecie nic wiedzieć o przegrzewających się działkach, ani o zasięgu

■ Do sterowania można się szybko przyzwyczaić. Zresztą nie może być słaba opcja zalokowania się na dwudziestu celach i wystrzelenia w nie wszystkich rakiet.

rażenia, w którym musi się znaleźć przeciwnik, żeby można było mu zrobić kuku. A przecież jest jeszcze wydawanie poleceń za pomocą przycisków na krzyżaku. Na szczęście ta ostatnia opcja jest niemalże zbędna, bo SI i tak radzi sobie średnio, więc najlepiej zdać się na siebie.

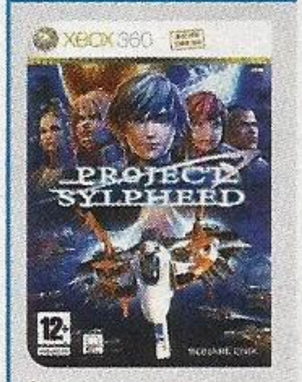
→I IDOLI DWÓCH

Nawet da się przymknąć oko na średnią oprawę graficzną, więc nie będę się czepiać, że teren walki jest ograniczony i w pewnym momencie natrafia się na niewidzialną ścianę. To, co widać w tle, niby jakieś planety czy gwiazdy, to tylko ładna tapetka i nic więcej.

Koniec końców, lata się przyjemnie, walki są emocjonujące, choć czasem frustrujące. Sterowanie pozwala na totalne opanowanie statku (boję się pomyśleć, co się dzieje, gdy ustawia się w opcjach sterowanie na „profesjonalne") i to jest super. Szkoda, że nie dopracowano misji i zastosowano ograniczenie czasowe. Na tym gra najbardziej traci. Jest okej, ale bez rewelacji. ■■

OCENA 6.0/10
X-WING TO NIE JEST

Płać i nie płacz



Żeby myśleć o zwycięstwie w dalszych misjach trzeba sobie zakupić odpowiednio silną broń, a na to potrzeba oczywiście kasy. Zarabia się ją w czasie misji, ale jeśli będzie jej za mało, nie można się cofnąć, więc trzeba jej nazbierać jak najwięcej na początku, bo później może być ciężko. Miejcie to na uwadze, żeby później nie było płaczu.

Poczucie pędu kiedyś było większe. W pierwszych dwóch częściach na oryginalnego Xboxa kamera umieszczona tuż za motocyklistą oddalała się na długich prostych, maksymalizowała doznania i windowała ocenę. Teraz dostaliśmy kamerę na przednim kole, dwie zza owiewki i trzy zza maszyny. Żadna się nie umywa do tamtej.

MOTO GP 07

txt: qsh

XBOX 360

- Wydawca: THQ
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Model jazdy, wybór maszyn, tras, kierowców, poczucie pędu, kilka kamer.
ZŁE: Brak nowości, skostniałe mechanizmy.
BRZYDKIE: Asfalt i chrupiąca animacja, splitscreen.

MARCELLUS: Głupi apel do developerów: Zamiast co roku wypuszczać nową Fifkę, PESa, MotoGP, NBA itp., itd., zróbcie jedną dobrą grę raz na kilka lat, ale z możliwością odpłatnego update'owania składów oraz aren/tras tudzież strojów – oszczędzicie sobie wysiłku kombinowania nad tymi „rewelacyjnymi" innowacjami w ciągu jednego roku i po prostu wypuścicie patcha raz na jakiś czas, a sami w tym czasie wykombinujcie, jak tu NAPRAWDĘ grę ulepszyć. No i gracze oszczędziliby trochę kaski... Ale przecież nie o to chodzi, prawda?

COROCZNE ZAWODY DAWCÓW ORGANÓW NIECO ROZCZAROWUJĄ

Starałem się poukładać w głowie listę dobrych gier z motocyklami w roli głównej. I wyszło mi, że Tourist Trophy na PlayStation 2 można nazwać śmiało Gran Turismo na dwóch kołach. Jak w takim razie ochrzcić nowe MotoGP – licencjonowany produkt z poważnym kryzysem tożsamości? Zaczynając zabawę z nowym dzieckiem utalentowanego Climax dobrze wiedziałem, czego się spodziewać. **MotoGP 07** nie zaskoczyło mnie absolutnie niczym nowym. Wciąż mamy do czynienia z wyścigami motocykli podzielonych na dwie klasy, gdzie jedna z nich stara się być symulacją i wychodzi jej to połowicznie, a druga chce być rozrywkowym wyścigiem, również bez szczególnej ikry.

→I SYNDROM SYNDROMU

Przypadłość znana z serii FIFA przestała jej dotyczyć w tym roku, ale za to MotoGP doskonale nadaje się jako przykład minimalnych zmian w rozrywce i wrzucaniu do pełnowartościowych gier tylko uaktualnionych składów. Menu główne prawie w ogóle nie zmieniło się od zeszłorocznej edycji. Wciąż oferuje sporo trybów dla jednego gracza i tyle samo dla zapaleńców konkurowania z innymi. Samemu można wziąć udział w szybkim wyścigu, mistrzostwach, rozegrać karierę lub spróbować swoich sił w czasówkach. W pierwszym przypadku ustawiamy wszystkie najważniejsze parametry – kierowcę, trasę, maszynę i poziom trudności oraz ilość okrążeń i wskakujemy na trasę. W drugim dostajemy możliwość wzięcia udziału w jednej pełnej imprezie na wybranym torze. To znaczy, że najpierw wypada potrenować na trasie przez określony czas, później zawalczyć o dobre miejsce startowe, a na końcu przejechać sam wyścig i – w razie dobrego wyniku – stanąć na podium.

Próby czasowe nie wymagają wyjaśnień, za to kariera tak. Jest biedna. Na początku określamy kilka parametrów, a później bierzemy udział w kolejnych mistrzostwach. Między zawodami rozdysponowujemy punkty między cztery parametry kierowcy i maszyny – prędkość, przyspieszenie, hamowanie i wchodzenie w zakręty. Ekhem... Symulacja.

→I SZYBKO, TO SIĘ WYWRACA

Model jazdy za wszelką ceną chciałby być symulacyjny. Zgodzę się, że gdy w opcjach ustawimy poziom symulacji na 100, to faktycznie takim się staje. Jest wtedy naprawdę trudno, ponieważ nieostrożne obchodzenie się z manetką gazu i hamulcem grozi natychmiastową glebą. Dobrze, że osobno można określić stopień trudności przeciwników. Ostatni jest początkowo zablokowany, a na przedostatnim nawet nieźle wprawiony w bojach jednośladów gracz może mieć trudności w osiąganiu zwycięstw. Najważniejsze chyba, żeby już na starcie sobie określić, czy chcemy się nauczyć wszystkiego na pro i od nowa, czy raczej swobodnie pojeździć ścigaczami.

Tryb Extreme rezygnuje z realnego zacięcia i proponuje czysto zręcznościowe podejście do motocykli. Maszyny bardziej przypominają street bike'i, niż obudowane ścigacze, zaś wyścigi toczą się na wymyślonych torach w prawdziwych miastach, takich, jak Tokio, czy Barcelona. Trudniej też się wyłożyć, bo model jazdy kłania się w stronę arcade, a trasy są szersze i mają łagodniejsze zakręty.

→I MAŁA POJEMNOŚĆ

Wystrój menu i ogólnie zasady zabawy nie zmieniły się ani o jotę od lat kilku. Wciąż tak samo się jeździ, wciąż te same tory, te same animacje. Wciąż gaz i hamulec są pod A i X, a pod spustami są hamulce na oba koła niezależnie. Sterowanie można dostosować do własnych potrzeb, fakt. Ale jakoś wydaje mi się, że prowadzenie motocykla można było lepiej rozwiązać. Przykład? Żeby naprawdę się bujnąć na prostej, trzeba lewą gałkę wychylić do przodu. Taka pozycja zwiększa też przyspieszenie. A czy muszę mówić, że precyzja skręcania w chwili trzymania gałki „w górę" mocno szwankuje? No właśnie.

Twórcy obiecywali w końcu porządną grafikę. Guzik. Maszyny wyglądają nieźle, ale nie jakoś rewelacyjnie, kierowca po upadku pokracznie koziołkuje, a animacja potrafi tak przyciąć już na treningu, że aż oczy bolą. Do tego tekstura asfaltu ładniejsza była na pierwszym Xboksie, co już zupełnie zakrawa na kpinę. A najpiękniej to w ogóle jest tuż przed wyścigiem, gdy na trasie kotłują się masy ludzi z obsługi technicznej i hostessy. Na sutki panienek wystarczyło mocy konsoli, na sensowny efekt chlapiącej spod kół wody na mokrej trasie – nie. Nie zapadła mi też w uszach ścieżka dźwiękowa. Rzemiosło.

Dlaczego jeszcze nie można zniszczyć maszyny? Dlaczego na maksymalnie wyżyłowanym poziomie trudności nie można niczego uszkodzić, złamać nogi, podrzeć kostiumu, zostać zdyskwalifikowanym się za jazdę pod prąd? Na te i inne pytania odpowiedź poznamy pewnie za rok. ■■

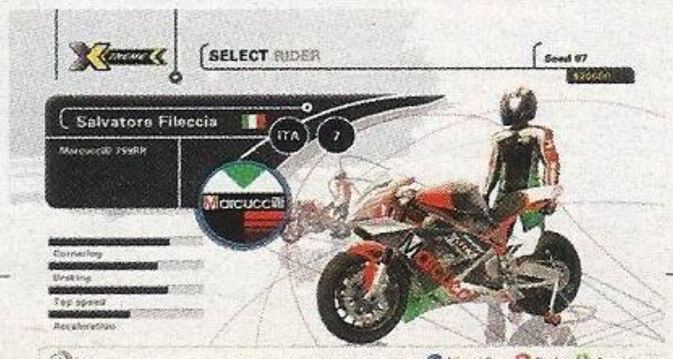
OCENA 7.2/10

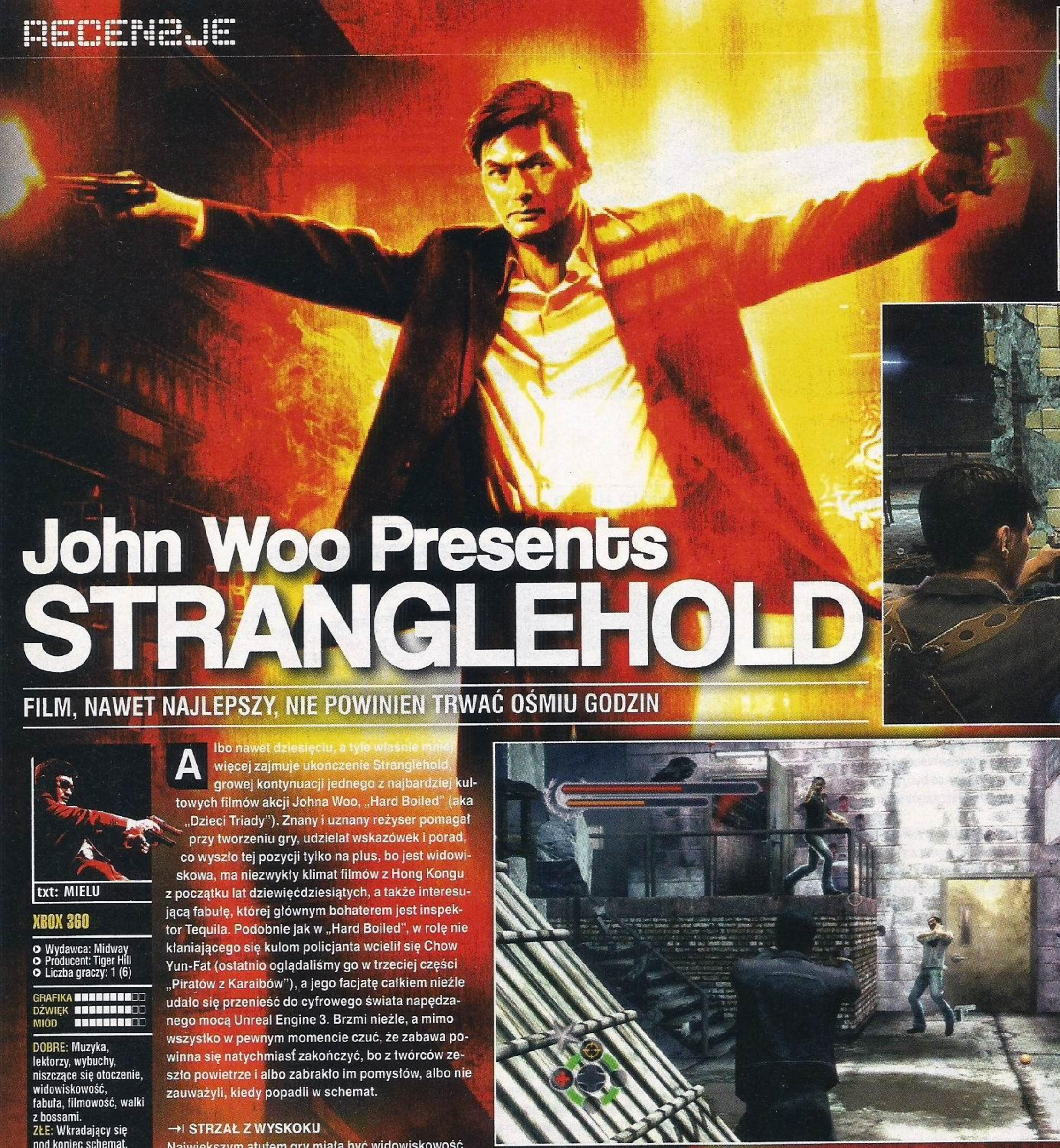
LICENCJA TO NIE WSZYSTKO. INNOWACJI!

Go Live, go!

Tryb multi w MotoGP ma sporą tradycję – startował wraz z Live na pierwszym iXie. Teraz, gdy usługa ta rozpostarła skrzydła, również ściganie z innymi jest znacznie prostsze. Zapraszamy kolegów do lobby i po prostu zaczynamy jazdę. Nawet na słabszych łączach bawić się można wybornie, a w razie czego pozostaje kabel Link, którym można połączyć dwie lub więcej konsol i bawić się w sieci lokalnej. Ostatnią opcją jest podzielony ekran. Nawet czterech zapaleńców może jechać na jednym telewizorze, ale szczerze muszę przestrzec przed naprawdę mocno tnącą animacją, która niemal uniemożliwia przyjemną walkę na torach. I zastanawiam się też, czy w trybie zręcznościowym nie fajnie byłoby dać przycisk odpowiedzialny za atak ręką. Taki takedown na motocyklach sprawia przecież wiele satysfakcji. A tak – pozostaje zwykłe szturchanie.

Pamiętacie zachwyty nad grafiką w poprzednich częściach? Że koła okrągłe, że animacja płynna, że tyle motocykli na trasie? W tej materii nic się nie zmieniło. No, może poza rozdzielczością. Grafika stoi w miejscu.





John Woo Presents STRANGLEHOLD

FILM, NAWET NAJLEPSZY, NIE POWINIEN TRWAĆ OŚMIU GODZIN

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Midway
- Producent: Tiger Hill
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□

DOBRE: Muzyka, lektorzy, wybuchy, niszczące się otoczenie, widowiskowość, fabuła, filmowość, walki z bossami.
ZŁE: Wkradający się pod koniec schemat.
BRZYDKIE: Przeciwnicy wybiegający zza pleców. Przez nich widowiskowa gra jest niemożliwa.

GULASH: *A hard boiled cop...* „Dzieci Triady" to jeden z moich ulubionych filmów wszech czasów, a scena kręcona bez cięć – z jednej kamery – w której Chow i Tony Leung przemykają po szpitalu masakrując dziesiątki gangoli przeszła do historii kina i podobnie jak piętnaście lat temu tak i dziś powoduje opad szczęki. Sama gra jest świetna – Max Payne w klimacie HK, na sterydach, z maksymalnym wykopem, fachową fabułą, bohaterem chłodnym jak lód i przerysowanymi bossami. Grało mi się wręcz wspaniale – jak na razie mój wygrzew tej jesieni. Polecam z całego skrzywionego przez gry serca.

Albo nawet dziesięciu, a tyle właśnie mniej więcej zajmuje ukończenie Stranglehold, growej kontynuacji jednego z najbardziej kultowych filmów akcji Johna Woo, „Hard Boiled" (aka „Dzieci Triady"). Znany i uznany reżyser pomagał przy tworzeniu gry, udzielał wskazówek i porad, co wyszło tej pozycji tylko na plus, bo jest widowiskowa, ma niezwykły klimat filmów z Hong Kongu z początku lat dziewięćdziesiątych, a także interesującą fabułę, której głównym bohaterem jest inspektor Tequila. Podobnie jak w „Hard Boiled", w rolę nie kłaniającego się kulom policjanta wcielił się Chow Yun-Fat (ostatnio oglądaliśmy go w trzeciej części „Piratów z Karaibów"), a jego facjatę całkiem nieźle udało się przenieść do cyfrowego świata napędzanego mocą Unreal Engine 3. Brzmi nieźle, a mimo wszystko w pewnym momencie czuć, że zabawa powinna się natychmiast zakończyć, bo z twórców zeszło powietrze i albo zabrakło im pomysłów, albo nie zauważyli, kiedy popadli w schemat.

→! STRZAŁ Z WYSKOKU

Największym atutem gry miała być widowiskowość strzelanin. Tequila nie praktykował skradania się, czy czekania w ukryciu aż przeciwnicy się do niego zbliżą i te jego zwyczaje starano się przenieść do gry. Policjant biega po poręczach lub po nich zjeżdża, by w ostatnim momencie wykonać skok na stojący obok wózek, na którym przejeżdża kilka metrów, oczywiście cały czas strzelając do mijanych przeciwników. Wystawianie się na ogień nie stanowi dla niego wielkiego problemu. W razie potrzeby w dowolnym momencie może spowolnić czas, by na spokojnie przycelować, albo szybciej od wroga oddać strzał. Ciężko się nie zachwycić patrząc, jak w wysokim pomieszczeniu Tequila przeskakuje z barierki na żyrandol, skąd prowadzi krótki ostrzał, by za sekundę runąć w dół i w locie, przy zwolnionym czasie, zdjąć czterech stojących poniżej zbirów. W normalnych warunkach zderzenie z glebą byłoby niezwykle bolesne, ale bohater ma gumowe kości i szybko wstaje, żeby nie wyłapać zbyt wielu kulek. W razie czego może się uleczyć zużywając jedną z rozrzuconych po okolicy apteczek mających tendencję do pojawiania się po pewnym czasie w tym samym miejscu. Ratują życie zwłaszcza w dalszych etapach (w sumie jest siedem epizodów), które niestety są bardzo do siebie podobne, schematyczne, a przy tym denerwujące, bo przeciwnicy napływają tak długo, wielkimi falami, że zabawa w widowiskowe strzelanie traci sens, a chowanie się też nie jest najlepszym rozwiązaniem, bo atak może nastąpić z każdej strony.

→! STRZAŁ W PLECY

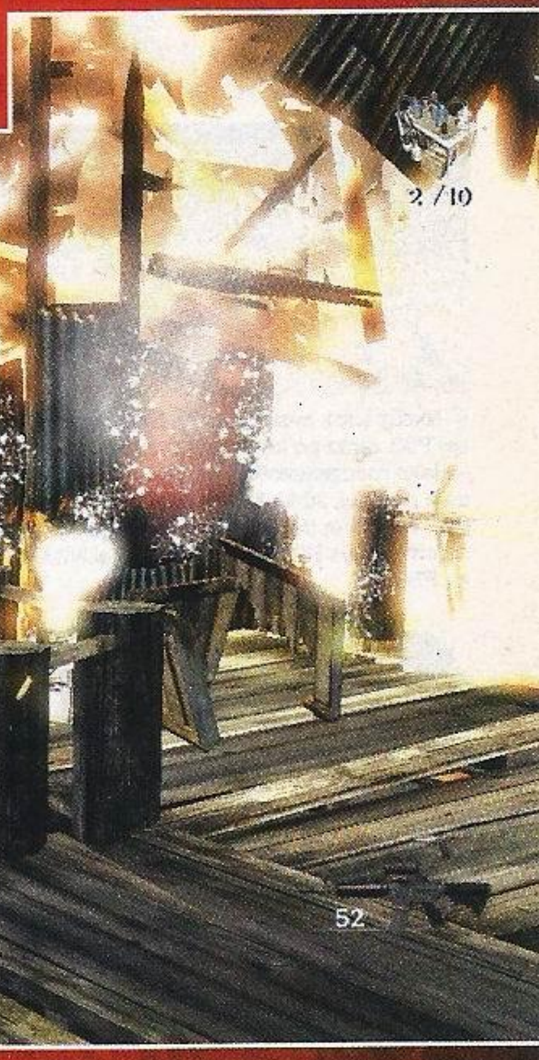
Jedną z największych wad gier akcji są przeciwnicy pojawiający się znikąd za plecami bohatera. W Stranglehold wiadomo, że każda walka będzie trwać do momentu aż nie padnie ostatni sługus mafii, co krótko oznajmia dźwięk bębenków, ale problem tkwi w miejscach, z których przychodzą. O ile przez długi czas tego nie widać, co może wynikać z architektury poziomów, tak później cała zabawa sprowadza się do walk w zamkniętych, dwupoziomowych pomieszczeniach z kilkoma drzwiami umieszczonymi z każdej możliwej strony, skąd wybiegają kolejne zbiry. Walczy się całą uwagę skupiając na ziomkach stojących kilka metrów przed Tequilą, gdy zupełnie niespodziewanie dostaje się serię z kilku karabinów w plecy. Dlaczego? Przecież przed chwilą nikogo tam nie było! Może miała być to zachęta do ciągłego ruchu, bo stać w miejscu się nie da – nagle z boku pojawi się grupka wrogów i zanim się człowiek obejrzy straci całe życie. Często więc również odpada zabawa w ukrywanie się za filarami i strzelanie zza takiej osłony, z tego samego powodu. Trzeba biegać, a znowu w ruchu jest się wystawionym na ataki i nawet spowalnianie czasu nie pomaga. Zresztą, lepiej zostawić tę moc na niespodziewany najazd z boku, bo w ten sposób jeszcze jakoś można go przeżyć. Gdy nagle tuż obok bohatera pojawia się kilku przeciwników rzucanie się, bieganie po poręczach, czy odbijanie się od ściany zupełnie traci sens. Trwa to wszystko (na przykład podnoszenie się z ziemi) zbyt długo. Lepiej mieć pod ręką granat i pełny magazynek w karabinie oraz shotgunie i robić z nich użytek nie skupiając się na akrobacjach.

→! STRZAŁ MIERZONY

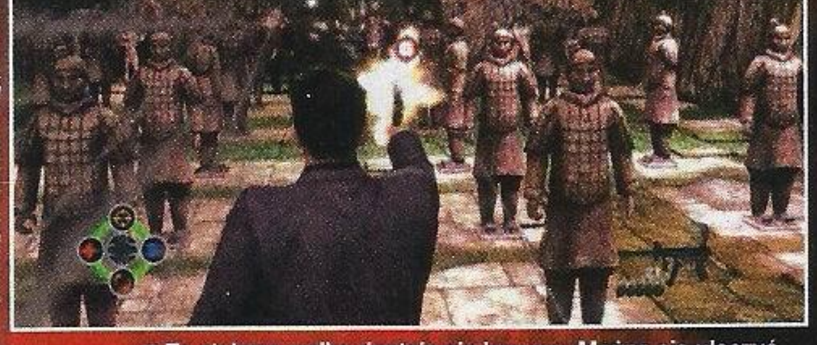
Poza tymi momentami, które zresztą czasem trwają kilkanaście minut, Stranglehold potrafi przyjemnie zaskoczyć. Walka z myśliwcem prującym z działek jest nie mniej jarająca, niż strzelanie z pokładu he-

■ Standoffy, to szybkie konfrontacje z kilkoma przeciwnikami stojącymi blisko Tequili. Lewym analogiem robi się uniki przed nadlatującymi pociskami, prawym celuje. Im dalej w grze tym więcej zbójów trzeba zabić, co jest trudne, bo kamera szybko obraca się pokazując kolejny cel.

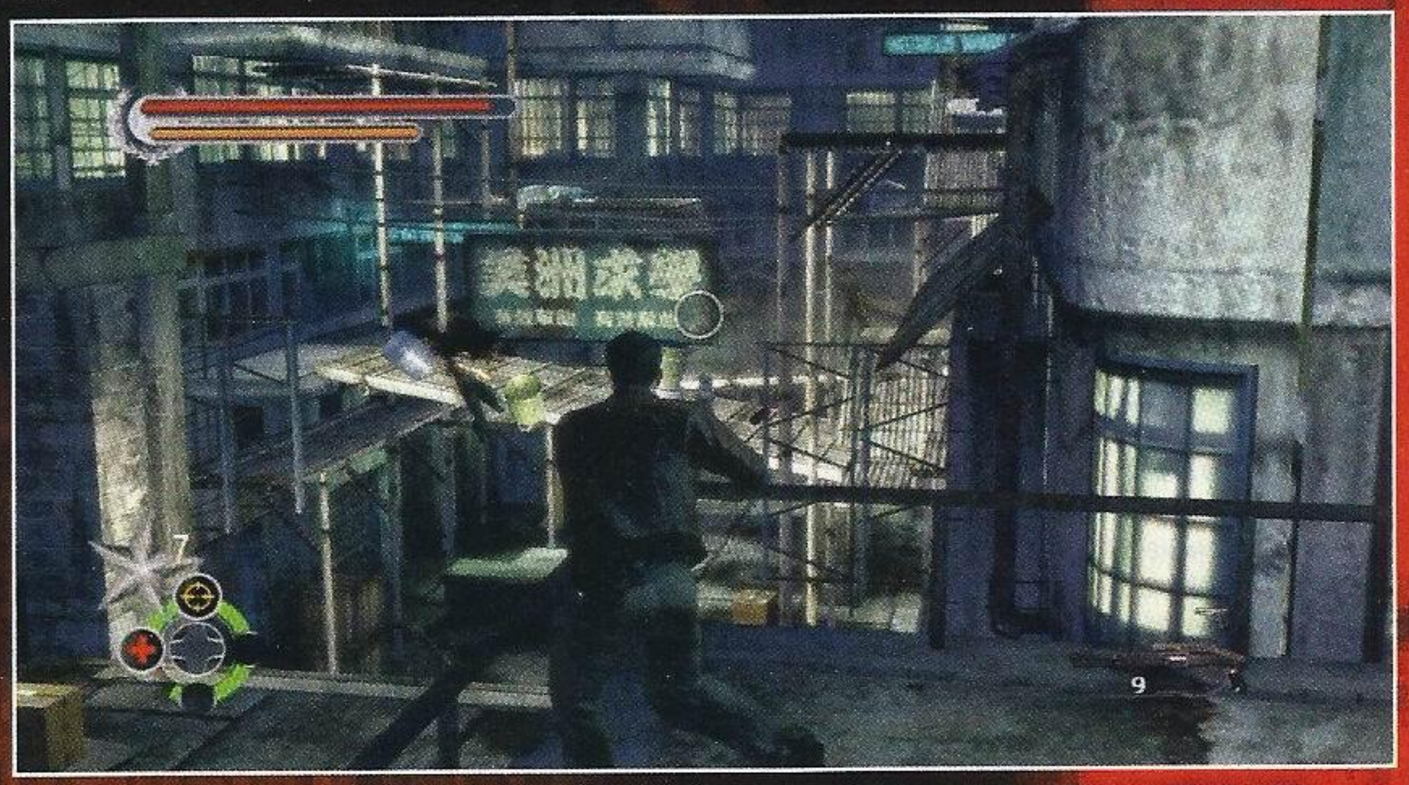
■ Wizyta w Hong Kongu, a później w Koowlon szczególnie dla fana Shenmue, jest czymś niezwykłym. Charakterystyczne, wysokie budynki, ogromne bloki, dziesiątki neonów, ludzie mówiący po chińsku. Tego nie można z niczym innym pomylić. Akcja przenosi się również do muzeum, gdzie strzela się przy szkieletach dinozaurów, czy do barwnych, ogromnych restauracji. Jeśli nigdy nie byliście na Dalekim Wschodzie, Stranglehold będzie niesamowitą wycieczką i dzięki niej poznacie odrobinę kultury Hong Kongu.



TEQUILA PRZESKAKUJE Z BARIERKI NA ŻYRANDOL, SKĄD PROWADZI KRÓTKI OSTRZAŁ, BY ZA SEKUNDĘ RUNĄĆ W DÓŁ I W LOCIE, PRZY ZWOLNIONYM CZASIE, ZDJĄĆ CZTERECH ZBIRÓW



■ Za stylową walkę dostaje się bonusa. Można się uleczyć, wpaść w szał bojowy, automatycznie zastrzelić wszystkich dookoła, albo postać daleko kulkę.



■ Jednym z achievementów jest „Meet John Woo" (spotkaj Johna Woo). Wcielił się w rolę sprzedawcy w sklepie, gdzie po przejściu gry można zakupić niezłe bonusy, jak film z prototypu gry z ramboidem w szelkach biegającym po delikatnie oteksturowanym poziomie. Koniecznie sprawdźcie.

likoptera do celów naziemnych. Oczywiście przeciwnicy bezsensownie ustawiają się grupkami przy eksplodujących beczkach, więc często ogląda się jak wylatują w powietrze razem ze stojącymi obok przedmiotami. Zdarzają się misje, kiedy trzeba podłożyć w określonych miejscach bombę, nie brakuje też walk z bossami, ale tylko jeden z nich jest naprawdę twardy. Pruje z karabinu tak, że po chwili sypią się kolumny, za którymi chowa się Tequila, a odpadające z nich kawały gruzu spadają mu na głowę i potrafią zranić. Kask by się przydał. Mało tego, nie da się uciec piętro wyżej, bo boss niszczy podłogę i bohater spada. Walka jest trudna, ale bardzo emocjonująca. Co ciekawe, inni bossowie najczęściej kryją się za grupkami słabszych sługusów, samemu uciekając tak długo, jak tylko się da. Zachwyciła mnie właśnie tego typu walka w pomieszczeniu wypełnionym laserowymi czujnikami. Jedno dotknięcie i wybucha bomba zabijająca bohatera, a przy okazji demolująca część pokoju.

Bez niszczącego się otoczenia gra straciłaby połowę uroku. Nie ma to jak wbiec na podziemny parking, porządnie rozłupać część filarów, pozostawić kilkadziesiąt dziur w ścianach, zrzucić przeciwnikom na głowy duże jarzeniówki, a wszystko to doprawić kilkoma płonącymi samochodami. Wybuchy robią wrażenie, w powietrze wylatują różne śmieci, fragmenty zniszczonych stołów, krzeseł i szafek. Bardzo miło się na to patrzy, zwłaszcza, że Stranglehold choć nie jest tak piękny, jak Gearsy, to jednak robi wrażenie. Niezła gra świateł, bardzo porządnie wykonane postacie (Tequila strzela śmieszne miny, zwłaszcza gdy jest zły), ładne tekstury i przede wszystkim wygładzone krawędzie, to coś, co zdecydowanie może się podobać.

→| STRZAŁ W SŁUPEK

Gdyby nie te przeklęte walki w zamkniętych pomieszczeniach, gra byłaby znacznie przyjemniejsza. Jest widowiskowa, ładna, sterowanie opanowuje się w sekundę, więc spędza się przy niej miło czas. Nie ma to jak w zwolnionym czasie wyskoczyć z shotgunem na przeciwnika i w locie odstrzelić mu głowę. Krew bryzga na wszystkie strony i choć nie jest to mega-obrzydliwe, nie wiem, czy młodsi powinni oglądać takie sceny. Najważniejsze, że udało się oddać klimat filmu, w czym również pomogła muzyka skomponowana między innymi przez Serja Tankiana, wokalistę System of a Down. Trochę damskiego zawodzenia, nie za dużo gitary, ociupinka progresive i jakieś chińskie instrumenty dały efekt spotykany tylko w filmach akcji z Hong Kongu. Można było wyrzucić jeden poziom i naprawdę wyszłoby to grze na zdrowie, a tak w pewnym momencie po prostu się nudzi. Mimo to uważam, że Stranglehold i tak warto kupić. ■■

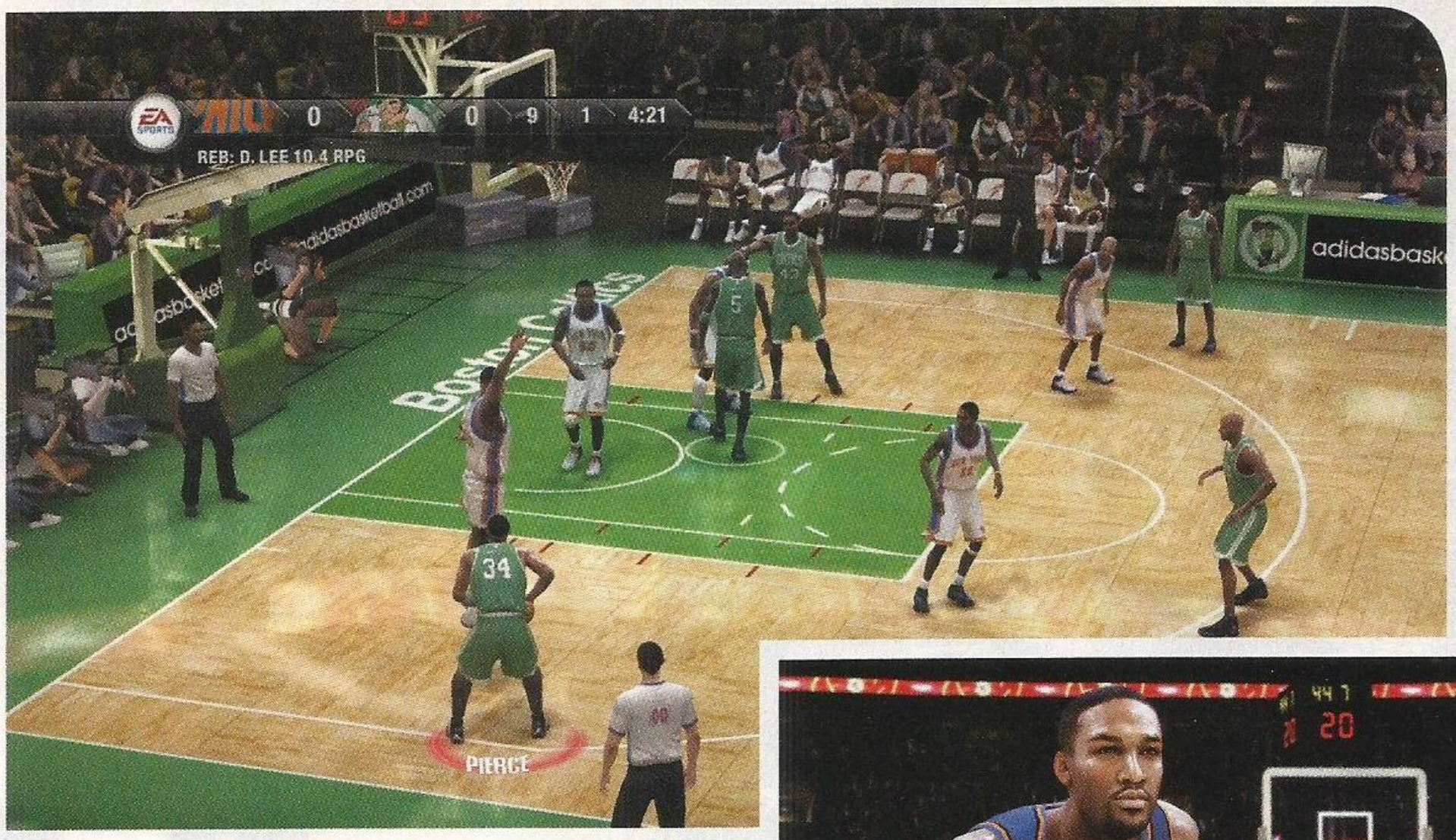
OCENA 8.0/10

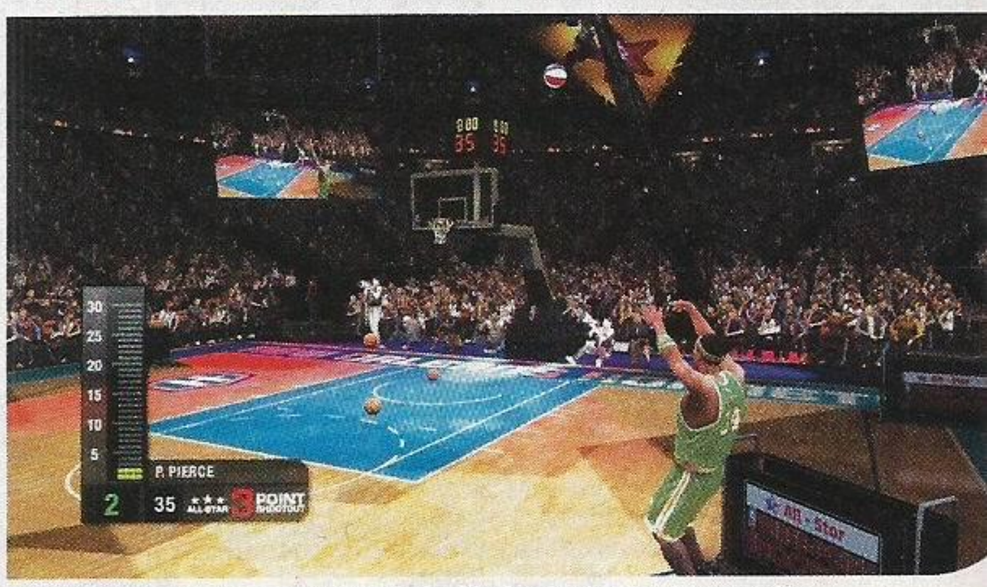
POPRAWIĄ KILKA BŁĘDÓW I SEQUEL ZARZĄDZI

JEST FILMOWO

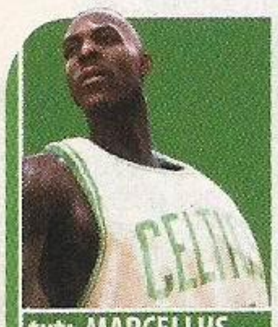
Cicha, spokojna restauracja. Mężczyzna siada przy barze i zamawia tequilę. Dolewa do niej tonik. Łapie za szklankę i mocno uderza nią w stół, a napój musuje. Jednym haustem opróżnia zawartość szklanki. Brakuje tylko, żeby zaczął grać na saksofonie...
Fabuła nie odbiega od schematu swych filmowych odpowiedników – jest zdrada, śmierć i rozpacz, ale przede wszystkim jest Tequila ignorujący rozkazy, jeśli ma szansę zrobić coś dobrego dla ludzi. Retrospekcja pokazuje, w jaki sposób policjant stał się częścią mafijnej rodziny, a sceny, gdy bohater paląc papierosa rozmawia z szefami gangów nie okazując przez moment strachu i szacunku są naprawdę mocne. Posłuchajcie tekstów Tequili. Chow Yun-Fat, tak jak reszta ekipy, doskonale podłożył głos pod graną przez siebie postać.

Niezły szok można przeżyć grając w wersję PS2 zaraz po kontakcie z current-genową – niska rozdzielczość, dość pokraczne modele postaci, 30 klatek na sekundą zamiast 60... Podobną traumę przeżyłem, gdy porównałem kiedyś NBA 2K na DC z Total NBA 98 na PS one.





Nie zabrakło oczywiście popisów indywidualnych – jest konkurs wsadów i rzutów za trzy punkty podczas weekendu Gwiazd.



txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD

DOBRE: Tryby online na current-genach, ale też dużo zabawy dla samotników choćby w Dynasty Mode i FIBA World Championship.

ZŁE: Drażniące animacje, nie do końca intuicyjne sterowanie, głupie bugi.

BRZYDKIE: Gdy piłka przenika przez tablicę i wpada do kosza...

MIELU: Ja tam wolę bardziej arcade'owe baskety, choć w NBA Live 08 też nie ma wielkich problemów ze zdobywaniem punktów po efektownych paczkach. Z pewnością nie jest to PES wśród koszykówek. FIFA też nie.

NBA LIVE 08

KOLEJNE KROKI NA DRODZE DO PERFEKCJI

Gram już tak z dekadę w koszykówki na konsolach, oglądam ją w telewizji od prawie dwóch dziesięcioleci, a nawet, o zgrozo, zakładam czasami sportowe buty i staram się trochę pobiegać po prawdziwym boisku. Mam więc jako takie wyobrażenie o tym, jak gra o koszykówce powinna działać... **NBA Live 08** nie do końca spełnia moje wymagania, ale złe również nie jest. Zacznijmy od tego, co nie zagrało.

→I CEGŁĄ W OBRĘCZ

Od paru już lat psioczę na **NBA Live 08**, że przedkłada efektowność nad realizm i to się cały czas nie zmienia. I nawet nie chodzi mi już o rzucanie grubo ponad stu punktów w każdym rozgrywanym w pełnym wymiarze meczu, ani o tempo w jakim koszykarze śmigają po boisku, ani o to, że konsola gra kompletnie bez sensu pod względem taktycznym, a mimo to skutecznie. Chodzi mi o skryptowane animacje, które prowadzą do absurdalnych sytuacji na boisku – już w pierwszym meczu mogłem się im przypatrzeć do przesytu. Przykład? Po zbiórce zawodnik znajduje się dokładnie pod obręczą, więc wduszam przycisk odpowiedzialny za wsad lub też layup, a ten kretyn skacze ZA tablicę i rzuca jakimś ni to kelnerem, ni to rozpaczliwcem, piłka przelatuje PRZEZ chwilowo niematerialną pleksi i wpada do kosza. Na next-genie. Przez „deskę". To mniej więcej tak, jakbym w PESie strzelił gola zza bramki chłopcem do podawania piłek.

Twórcy NBA 2K już w zamierzchłych czasach DC doszli do wniosku, że zrobienie dobrej symulacji koszykówki wcale nie polega na wrzuceniu superfachowych animacji setek możliwych zachowań graczy tak, żeby się jak najrzadziej powtarzały, ale na czymś kompletnie przeciwnym – uproszczeniu wszystkiego do maksimum, żeby gracz mógł kontrolować i przewidywać, co też uczyni jego koszykarz, gdy wciśnie jakiś przycisk lub kierunek. I żeby mógł to zrobić szybko, intuicyjnie. A w NBA Live zawsze było i nadal jest na odwrót, zaczynam coś robić, gdy włącza się animacja, a ja widzę, że w tym momencie otwiera mi się mnóstwo możliwości, które zaraz przepadają, bo przecież ani nie rzucę, ani nie podam, dopóki mój zawodnik nie przestanie się popisywać. A czasami stracę piłkę wypadając przypadkiem za linię. Oczywiście nie zawsze tak się dzieje, ale jak już się stanie, to od razu mocno wkurza. Co jeszcze wkurza? Głupota i bezmyślność – piłka niczyja odbija się pomiędzy dwoma moimi graczami stojącymi od siebie o jakieś dwadzieścia centymetrów, ale żaden po nią nie sięgnie, więc podbiega gracz sterowany przez konsolę i bierze ją jak swoją. Zdecydowanie jest tu jeszcze wiele do zrobienia. Zwłaszcza na next-genach, od których trzeba przecież wymagać więcej.

→I BUZZER BEATER

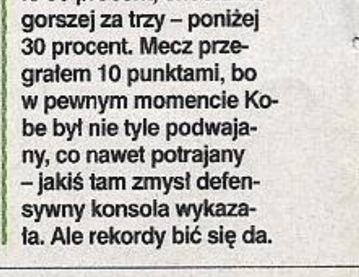
Na całe szczęście **NBA Live 08** nie składa się wyłącznie z takich kwiatków. Przez większość zabawy spisuje się jak bardzo solidna symulacja, a konsola radzi sobie naprawdę dobrze na obu końcach parkietu. Momentami aż za dobrze, ktoś się w EA nieco zapatrzył na Tony'ego Parkera i szybcy rozgrywający są naprawdę trudni do powstrzymania; wjeżdżają pod kosz jak chcą i kiedy chcą, zdobywając większość punktów dla swojej ekipy, co jest swoistym ewenementem. Obrona też twardo staje nam na drodze, szczególnie, jeżeli zechcemy grać długim atakiem pozycyjnym lub wymuszać sytuacje jeden na jeden, a jeszcze lepiej powstrzymuje kontrataki. W związku z tym najłatwiej gra się w pierwsze tempo ataku pozycyjnego – takie coś pomiędzy kontrą a długim ustawianiem akcji. No i lepiej nie wdawać się z konsolą w „bieganie i rzucanie" (run and gun) – w tej konkurencji wygra z łatwością, więc trzeba grać z głową. Szybko, ale nie ZA szybko.

Jednak poza takimi szczegółami, które cieszą głównie miłośników prawdziwej koszykówki, całość **NBA Live 08** prezentuje się przyjemnie – świetna jest oprawa zarówno graficzna, jak i dźwiękowa, a efektowne animacje cieszą oko, nawet jeżeli czasami wydają się nieco przesadzone. Oczywiście to wszystko na nowych konsolach. Na PS2 oprawa poraża brzydotą, jeżeli zagra się od razu po HD fieście, ale jak na możliwości siedmioletniej konsoli jest znośna. Choć widać, że za bardzo się programiści już nie przykładają. Jeżeli więc nie jesteście, jak ja, maniakami lubiącymi, żeby tego typu gry były jak najbardziej realistyczne, będziecie się przy tej grze naprawdę dobrze bawić. Choć nie wybitnie, na wybitną koszykówkę trzeba jeszcze poczekać. ■■

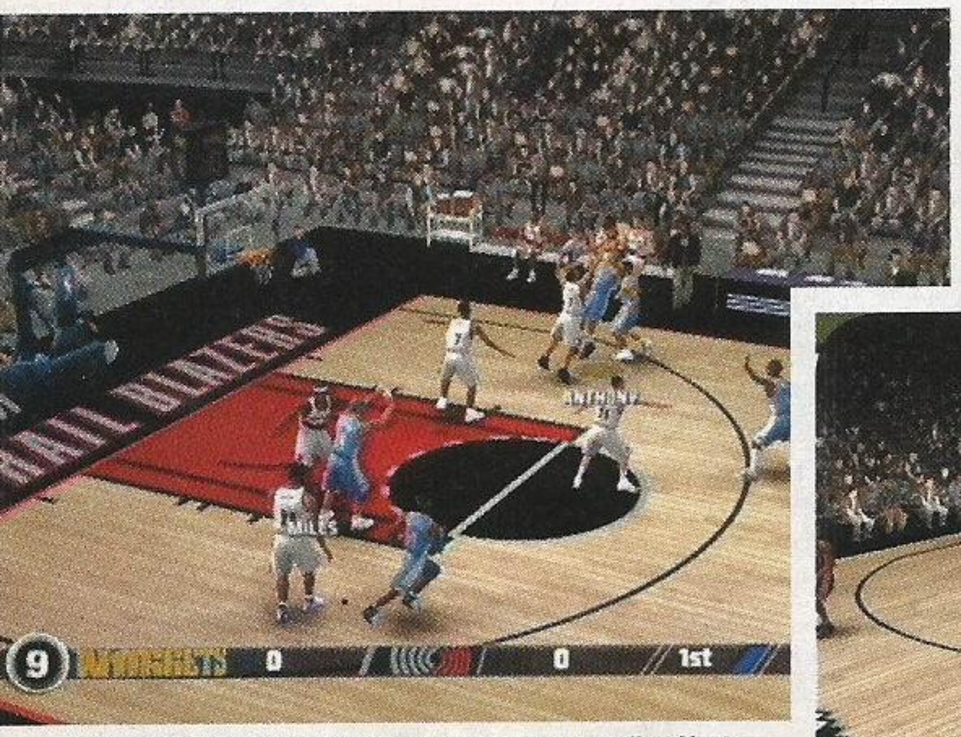
OCENA 7.5/10

MOGŁO I POWINNO BYĆ LEPIEJ

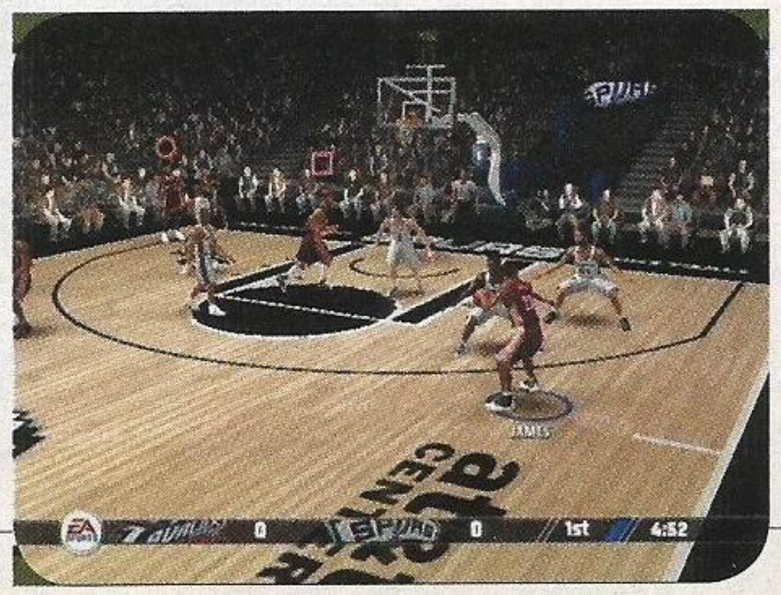
Kobe is on fire!

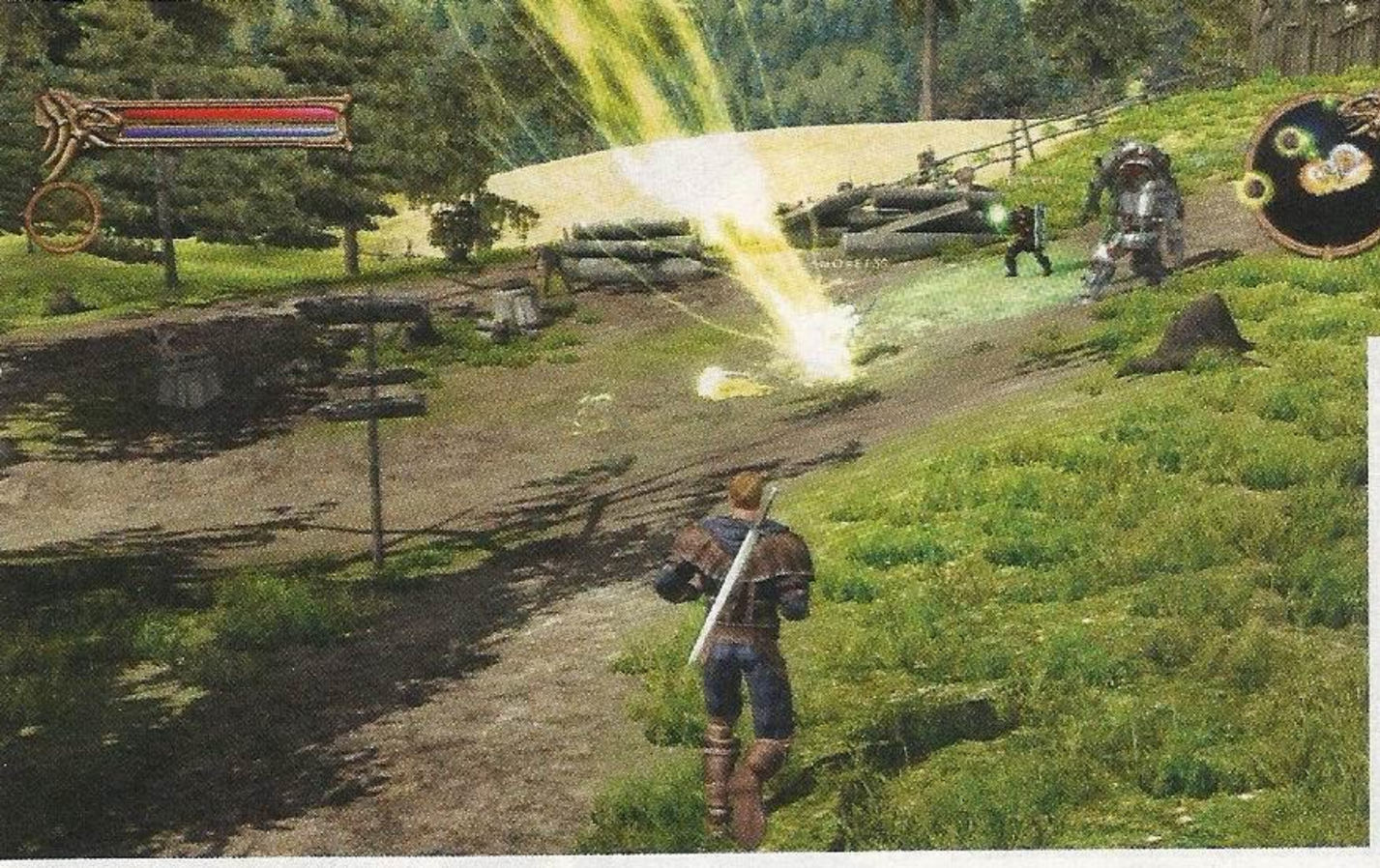


Fajne malowanie boiska, co? A nie. Przecież to wyświetlanie stref, z który zawodnicy rzucają lepiej lub gorzej... Z czerwonych rzucają najskuteczniej, a im bardziej chłodny kolor, tym słabiej. Warto je zapamiętać. Co w przypadku Kobego Bryanta nie jest wcale takie trudne – zewsząd, heh. Wypróbowałem jego możliwości ofensywne przeciwko San Antonio Spurs na najwyższym poziomie trudności – uparłem się, że będę rzucał tylko nim z każdej wolnej pozycji. Efekt? 87 punktów na przyzwoitej skuteczności około 50 procent, choć dużo gorszej za trzy – poniżej 30 procent. Mecz przegrałem 10 punktami, bo w pewnym momencie Kobe był nie tyle podwajany, co nawet potrajany – jakiś tam zmysł defensywny konsola wykazała. Ale rekordy bić się da.



Na PS2 znajdziecie niemal wszystkie tryby z wersji na X360 i PS3 oprócz tych sieciowych, nad których brakiem można ubolewać. No i ta grafika... Czas już najwyższy na przesiadkę.





■ Kurde no, na skrinach rzeczywiście wygląda to zupełnie jak Oblivion – są wnętrza i otwarte przestrzenie, miasta i wioseczki, i nawet koń jest, jak każdy widzi. Szkoda tylko, że o wiele fajniej patrzy się na tą bajkę na nieruchomych obrazkach, niż w nią rzeczywiście gra. A to raczej jest problem.

TWO WORLDS

txt: KAXI

XBOX 360

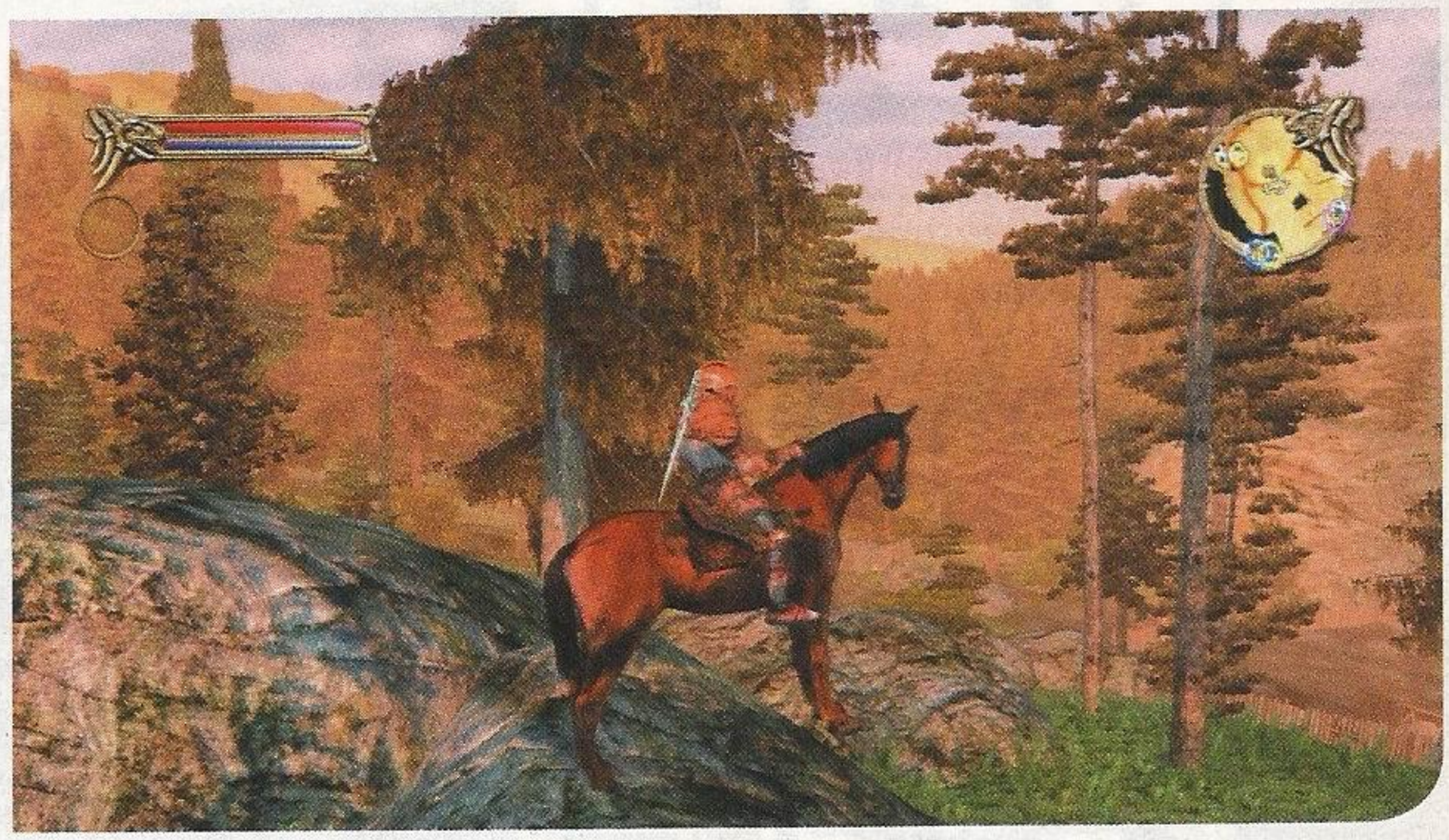
- Wydawca: Southpeak
- Producent: Topware
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wielki świat, kupa zadań do wykonania.
ZŁE: System walki nie bawi, a nawet wkurza.
BRZYDKIE: Mnóstwo niedoróbek, które psują wszystko.

MARCELLUS: Dwa Światy to musieli mieć twórcy tej gry, gdy przekonali się, że tworzenie erpega na miarę Obliviona, to robota cokolwiek przerąbana, niewdzięczna i cholernie trudna. Głównie ze względu na wielkość świata, jaki chce się do gry przenieść, a co za tym idzie – ogromną ilość bugów do usunięcia. Na co nie starczyło czasu albo pieniędzy. Albo i jednego, i drugiego. Aha, i polecam też kurs – „Jak z hukiem rozpocząć przygodę.", prelegentem podobnież będzie duch Alfreda Hitchocka. Jak dla mnie – słabizna z nielichym potencjałem. Dla niedowidzących.

POLSKA GRA I OD RAZU NAJLEPSZA



Przynajmniej w jednej kategorii. Otóż **Two Worlds** jest absolutnie bezkonkurencyjne, jeśli chodzi o najgorsze pierwsze wrażenie. Naprawdę, przez początkowe pół godziny marzyłem tylko o chwili, kiedy będę mógł wyłączyć konsolę. A nie muszę chyba mówić, że to chyba najważniejszy moment każdej produkcji, który powinien zachęcić do dalszej zabawy. Na szczęście potem robi się ciekawiej i tytuł ratuje się przed mianem crapa. Choć moim zdaniem o mały włos.

→I JAK DWIE KROPLE WODY

Two Worlds to klon Obliviona i nie próbuje tego ukrywać. I nie ma się czego wstydzić, bo gier tego typu nie wychodzi zatrzęsienie. Wiadomo przynajmniej od razu o co chodzi: ogromny świat, mnóstwo statystyk, wielka swoboda i liczne sub-questy. To wszystko było w Oblivionie, jest i tutaj. I jeśli chodzi o poziom skomplikowania, naprawdę Polacy stanęli na wysokości zadania. Teren działań jest przeogromny i samo zwiedzanie zajmie Wam godziny, ale jeśli komuś zależy na czasie, może korzystać z wierzchowca lub rozsianych po lasach teleportów. A w nich panoszy się naturalnie dzika zwierzyna, na której można podnieść sobie poziom doświadczenia; nie brakuje również różnego rodzaju rzezimieszków i potworów. Dodajcie do tego jaskinie, obozowiska, wioski i murowane miasta, a otrzymacie różnorodny i bogaty świat gry. W którym, naturalnie, jest co robić. Co druga spotkana postać ma jakiś problem do rozwiązania lub zadanie do zlecenia, których gracz podjąć się może, choć nie musi. Niektóre questy są wieloczęściowe i skomplikowane, inne z kolei da się załatwić w kilka chwil. Oprócz tego istnieje oczywiście główny wątek, ale nie jest on specjalnie wciągający. Coś o odwiecznym Złu i ratowaniu świata. Problem w tym, że nieodłączonym i głównym elementem zabawy jest walka, która niestety nie daje żadnej przyjemności. Rzucanie czarów czy strzelanie z łuku irytuje ponieważ namierzanie wrogów lubi płatać figle i nigdy do końca nie wiadomo, czy zadziała. Walka wręcz prezentuje się niewiele lepiej: używanie tarczy jest całkowicie losowe, a uniki zbyt często bywają nieskuteczne. Najczęściej więc biega się wokół grupki przeciwników i stara się ich potraktować bronią białą. Czasochłonne i zniechęcające. Na szczęście po śmierci bohater odradza się w jednej z kapliczek z odnowioną energią i pełnym ekwipunkiem. Jeśli jednak ktoś nie lubi takich ułatwień, na najwyższym poziomie trudności tak dobrze nie ma. Tylko, że wtedy można obgryźć paznokcie do łokci przez wkurzający system walki.

→I NIE RUSZAJ SIĘ

Jeśli patrzycie na screeny i myślicie, że **Two Worlds** wygląda lepiej od wspominanego wiele razy w tym tekście megahitu, to macie racje. Nie wiecie jednak, jak to działa w ruchu. Otóż: nie działa wcale. Póki stoi się w miejscu, wszystko jest cacy. Piękne tekstury, niesamowicie zaawansowane cieniowanie, prześliczne tekstury i mnóstwo ruchomych obiektów. Niestety, wystarczy ruszyć z miejsca, by przekonać się, jak bardzo gra potrzebowała kilku miesięcy szlifów. Animacja chrupie niemiłosiernie i to niemal bez przerwy. Obiekty dorysowują się bezwstydnie blisko, a czasem w ogóle wyskakują tuż przed graczem. Do tego gra ma tendencję do doczytywania: nagle wszystko zamiera w bezruchu, oprócz symbolu płytki w dolnym rogu i trzeba poczekać kilka(naście) sekund, by ruszyło dalej. Każda mówiona kwestia, najczęściej na niskim poziomie, potrzebuje kolejnych dwóch, by się dograć. Mało tego, pełno tu bugów. Detekcja kolizji działa od święta, przez co obiekty radośnie przez siebie przenikają. Poza tym co z tego, że można jeździć, a nawet walczyć konno, skoro sterować się nie da, a wierzchowiec hamuje jak rozpędzony mały fiat? Albo taka animacja chowania miecza: czasem jest, a czasem jej nie ma i oręż po prostu pojawia się na plecach. Tragedia. Tak samo jak animacja skoku: toż to drętwota na maxa. Ogólnie patrzenie na grę boli i trzeba albo przyzwyczaić się do permanentnych zwolnień i miliona bugów, albo włączyć inną grę.

→I GRAĆ CZY NIE GRAĆ?

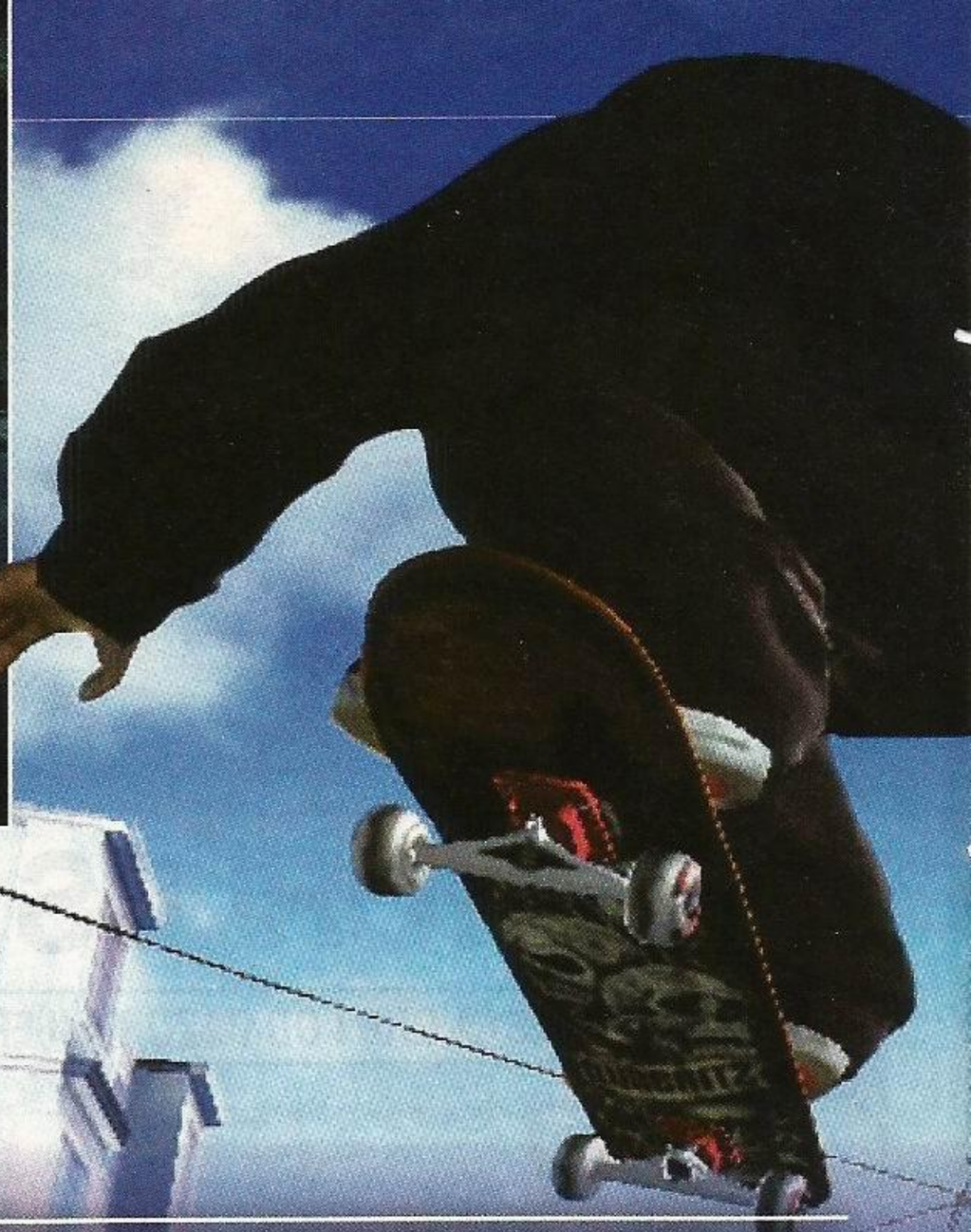
Tak jak wspomniałem we wstępie, początek zabawy to masakra. Wszystkie niedociągnięcia z poprzedniego akapitu przypuszczają zmasowany atak na gracza i palec sam wędruje w kierunku przycisku power. Jeśli jednak ktoś jest na tyle cierpliwy, by przymknąć oko na błędy, znajdzie pod nimi przyzwoitego RPGa na długie godziny. Bo do zrobienia jest tu sporo, system rozwijania postaci ciekawy, choć nie przesadnie skomplikowany, a muzyka potrafi czasem miło zaskoczyć. Dlatego fani Obliviona mogą wyłożyć na polski produkt kasę, bo choć nie uświadczą tego samego poziomu, to jednak kupią sobie długie godziny zabawy w ulubionym stylu. ■■

OCENA 6.3/10
UŁOMNY KUZYN OBLIVIONA

■ Tej jesieni ukażą się dziesiątki ciekawszych gier. Szkoda, że kolejny polski debiut na Xboxie 360 zarabia ocenę nieco lepszą, niż przeciętna, ale nie oszukujmy się – hit to to nie jest.

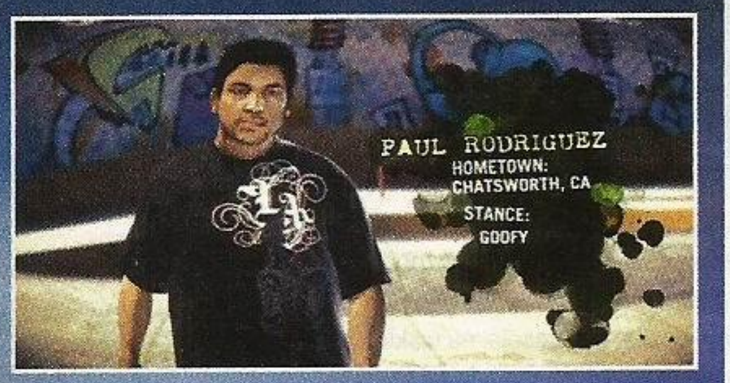
Razem na podbój

Aż do ośmiu osób może bawić się razem poprzez Xbox Live! Nie jest jednak tak fajnie, jak być może pomyśleliście: tryb online jest w pewnym sensie osobną grą. Nie można pochwalić się przypakowanym w głównej przygodzie herosem – trzeba stworzyć nową postać, specjalnie do grania w sieci. Po drugie, mapa nie może równać się rozmiarami z tą, po jakiej można szaleć samotnie, jednak nikt raczej nie poczuje ciasnoty, bo i tak to spory kawałek ziemi. Reszta to standardowe szukanie zleceniodawców i wypełnianie zadań, a co za tym idzie rozwijanie statystyk oraz kupowanie uzbrojenia. Tyle, że w kooperacji. W tej sytuacji starcia nabierają nieco większego sensu, bo można pokusić się o taktykę, jednak płytkiego systemu walki to nie naprawia.



skate.

EA OD MNIEJ WIĘCEJ TRZECH LAT MOZOLNIE PRACUJE NAD POPRAWĄ SWEJ NIECO NADSZARPNIĘTEJ PRZED LATY REPUTACJI. Z ODPOWIEDNIM SKUTKIEM – SKATE. JEST ŚWIEŻE, ŚLICZNE I MEGAMIODNE



Na karierowiczów czeka sto zadań do wykonania i liczne spotkania z zawodowcami. W orientacji pomaga specjalna mapa oraz PDA, na którym można w dowolnym momencie podejrzeć triki. Na początku gry jest również krótki tutorial pomagający wczuć się w sterowanie. I nie przejmujcie się, że coś może nie wychodzić – dajcie tej grze godzinę, a staniecie się jej wyznawcami.

txt: GULASH

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Black Box
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Grafika, system trików, miasto, zadania, freeskate, sieciowe zabawy.
ZŁE: Loadingi. Długie okropnie.
BRZYDKIE: Wykaz połamanych kości po potężnej glebie.

MIELU: Nie sądziłem, że cokolwiek i kiedykolwiek może zagrozić pozycji serii z Jastrzębiem, ale okazuje się, że w naszej branży nie ma rzeczy niezastąpionych. Wystarczy dobry pomysł i jego odpowiednia realizacja, by niemalże odwieczny porządek rzeczy został zachwiany. I dobrze – teraz Tony Hawk będzie się musiał wykazać.

Pierwszym genialnym motywem w skate. jest umieszczenie kamery nisko – tak, by w centrum obiektywu znajdował się nie tyle sam skejter, a decha i jego nogi. Jeśli mieliście kiedyś okazję (choćby na kanale Extreme Sports) rzucić okiem na jakieś skate'owe filmy, skojarzenia z nimi nie są przypadkowe. Od razu widać, że celem EA Black Box było stworzenie gry, która będzie różnić się od Tony'ego Hawka w tylu aspektach, w ilu to tylko możliwe.

W przypadku głównego trybu przeznaczonego dla jednego gracza udało im się to połowicznie, bo przecież wyczyny na deskorolce zawsze pozostaną trikami wykonywanymi w jakimś celu – by zainteresować sponsorów, by wygrać zawody i tym podobne. Nie inaczej jest tutaj, w mieście San Vanelona, do którego trafiamy z amnezją po spotkaniu z nadjeżdżającym autobusem. Metropolia jest ogromna, pełna licznych miejscówek do skate'owania i fanów deskorolki, którzy rywalizują ze sobą na wszelkich możliwych płaszczyznach. Spotykamy prosów, bierzemy udział w skejtowych pojedynkach, czy wyścigach, a wszystko po to, by naturalnie zostać zawodowcem i trafić na okładkę jednego z dwóch branżowych magazynów. Przez X-Games, bo jak inaczej? W końcu kto tak naprawdę nie ma parcia na szkło... to jest, akurat w tym przypadku, papier? Tu też trafiło się kilka świeżych akcji, ale najbardziej innowacyjny w całym skate. jest...

→| SYSTEM FTW!

System trików zapoczątkowany w pierwszej części Tony'ego Hawka można śmiało określić światowym standardem; był wielokrotnie powielany i kopiowany w grach traktujących o sportach ekstremalnych i można powiedzieć, że przyjął się w branży. Nie da się jednak ukryć, że jest trudny i wymagający. I to nie tylko dla osób grających sporadycznie, bądź pozbawionych małpiej zręczności – długie comba punktowane w milionach są po prostu hardcore'ową rozrywką i zawsze taką pozostaną. Skate. idzie w innym kierunku, co bardzo mi się podoba – zamiast kopiować, robi to wszystko po swojemu i wprowadza dzięki temu sporo innowacji. Electronic Arts w swoich grach od jakiegoś czasu eksperymentuje z prawą analogową gałką – raz wychodzi to lepiej (jak choćby w znakomitym Fight Night), innym razem niespecjalnie wiele wnosi do rozgrywki. Ale w skate. akurat jest podstawą i nosi nazwę flickit. O ile lewa gała kontroluje kierunek ruchu ludka, prawa odpowiada właśnie za triki – poprzez odpowiednie ruchy uzyskujemy pełną kontrolę nad wyczynami zawodnika.

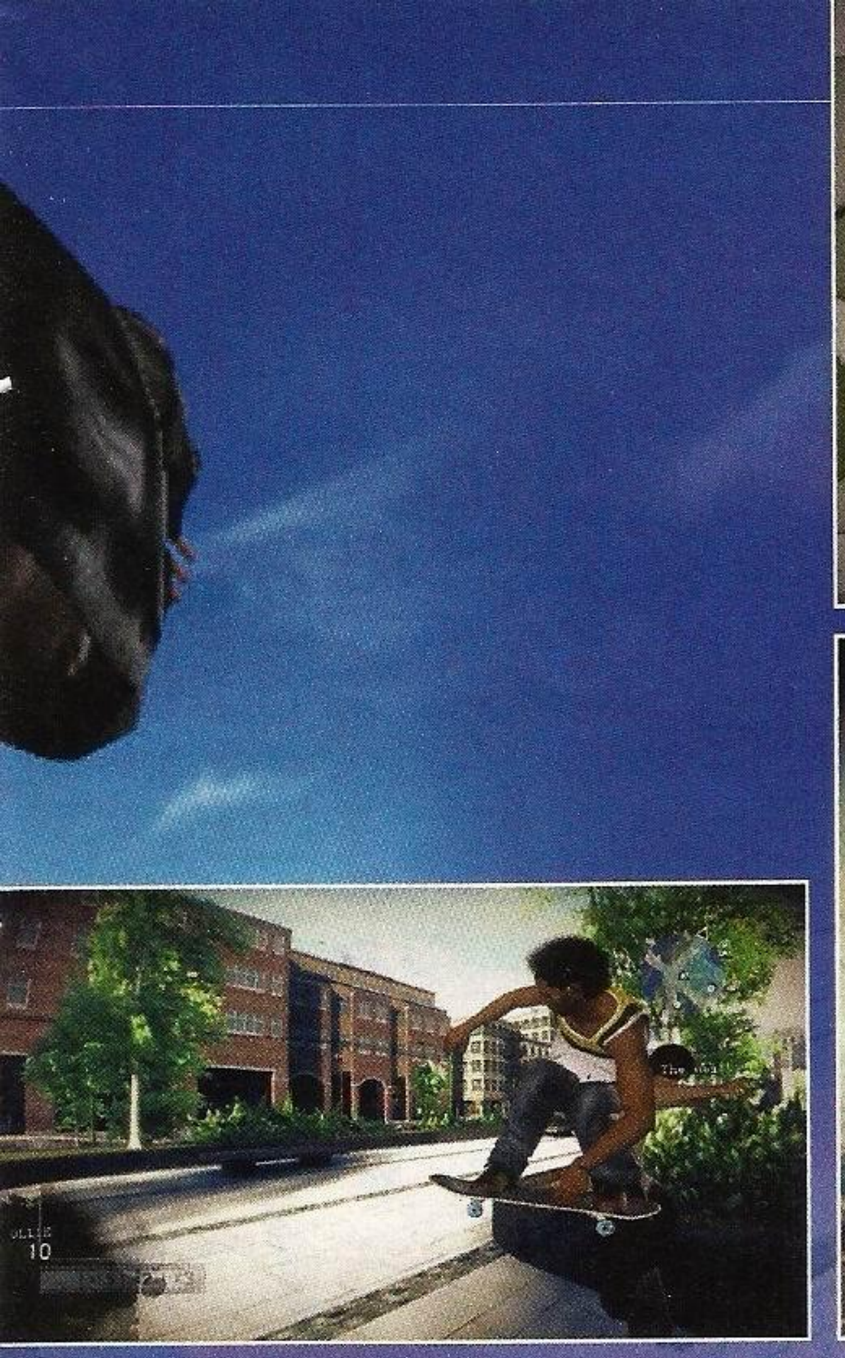
Weźmy za przykład dwa podstawowe triki, na mozolnym trenowaniu których spędza się pierwszy rok przygody z prawdziwą deskorolką – ollie i kickflipa. Ollie to po prostu podskok, kickflip z kolei to podskok, ale z finezyjnym obrotem dechy. Co robi zawodnik przygotowując się do ollie? Opada niżej na desce, wymacując nogami środek ciężkości, odpowiednio ją naciskając, by potem oderwać nogi. I tak jest właśnie w tej grze – prawy analog do siebie, to delikatne przykucnięcie skejtra, zaś szybkie poderwanie go do góry spowoduje podskok. Kickflip? Nic prostszego; analog do dołu, a następnie szybki ruch do góry po półokręgu i już, decha wiruje w powietrzu. Lewy i prawy spust kontrolują graby, które następnie można modyfikować już w locie przy pomocy prawego analoga, grindy są automatyczne i nie trzeba balansować ciałem. Oczywiście system rozpoznaje mnóstwo trików, które można podejrzeć w specjalnym menu – w przeciwieństwie jednak do Hawka tu nie rozwija się żadnych statystyk; wszystko jest dostępne od początku, a sposób wykonywania trików można podejrzeć w specjalnym menu.

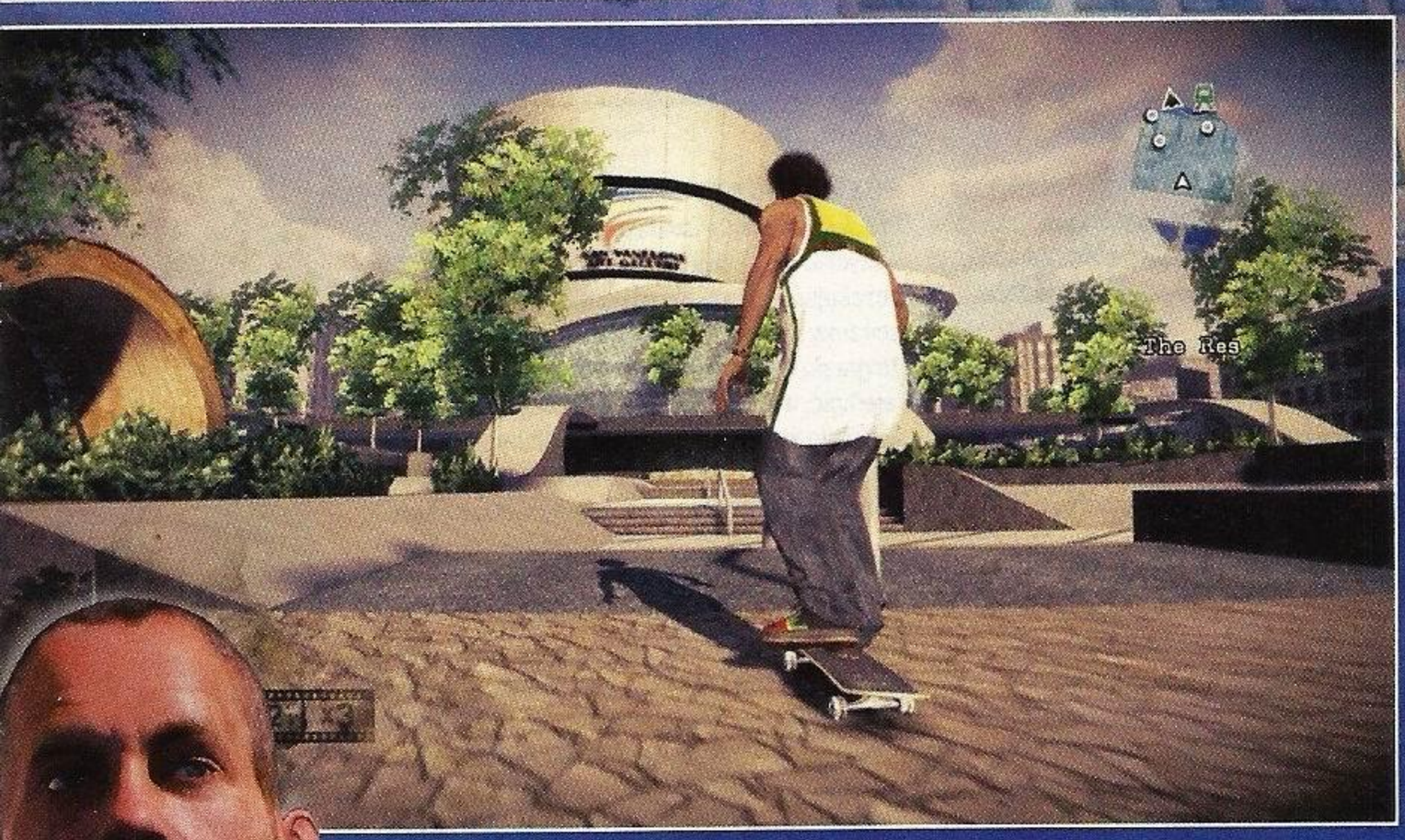
Choć w moim odczuciu taki system jest nowatorski i świetnie sprawdza się w praktyce, nie jest idealny. W ruchy analogiem może wkraść się trochę przypadkowości, co potrafi przeszkodzić w wykonaniu specyficznego triku, potrzebnego czasem w rywalizacji z innymi zawodnikami. Wszystko wymaga jednak praktyki – po godzinie zabawy nie mogłem uwierzyć, jak bardzo intuicyjnie to działa, jak sprawnie łączy się kolejne triki bez potrzeby wciskania co do milisekundy kolejnych przycisków. Brakuje mi jednak handplantów, strasznie zawsze lubiłem ten moment, gdy skejt staje na jednym ręku na krawędzi rampy i na moment nieruchomieje.

→| SAM MIODEK

Licencje w skejtowym świecie znaczą bardzo wiele, nie brakuje ich również w skate. Są dziesiątki kombinacji ubrań dla naszego ziomka, wszelkie elementy wchodzące w skład deskorolki, a wszystko to wyprodukowane przez znane na rynku firmy. Oczywiście można też stworzyć swojego małpoluda praktycznie od podstaw. Otyły, dwumetrowy i długowłosy murzyn, bądź biały łysy karzełek – do wyboru, do koloru. EA poszło jednak o krok dalej umożliwiając graczom eksponowanie swoich konsolowych avatarów podczas ewolucji także w sieci – stosunkowo prosty w obsłudze edytor pozwala na zmontowanie kilkusekundowego filmu

■ Wokół skate. tworzy się cała społeczność – w grę wmontowano swoisty odpowiednik youtube, pozwalający na umieszczanie swoich filmów w sieci. Super sprawa dla showmanów.





z jakąś kapitalną akcją i umieszczeniu go w sieci, gdzie inni gracze mogą je komentować i oceniać zarówno bezpośrednio z gry, jak i ze strony producenta (http://skate.ea.com).

Wracając jeszcze raz do Tony'ego Hawka – dla mnie seria gier z Jastrzębiem stała się już zbyt techniczna i wymagająca. Owszem, od lat ma swoich fanów, bo to bardzo dobra zabawa, ale nowi gracze praktycznie nie mają szans coś w niej namotać. Wbrew pozorom i w przeciwieństwie do kolejnych odsłon Tony Hawka, skate. jest grą absolutnie dla każdego – w samym udanym zlądowaniu prostego ollie z obrotem i jakimś tanim grabem jest masa przyjemności, podobnie zresztą jak w jeżdżeniu sobie ot tak, po kolejnych miejscówkach i poznawaniu ich zakamarków. Tą grą można się bawić, nie skłamię, dobre kilkadziesiąt godzin, niekoniecznie wypełniając zadania. Sterowanie w praktyce wyszło świetnie, w San Vanelona jest co robić, a i patrzeć na grę można godzinami odkrywając coraz to nowe subtelności grafiki. Bo...

→| ACH, JAK PRZYJEMNIE

Oprawa gry jest, w mojej nieskromnej opinii, fantastyczna. Nie mówię o poziome skomplikowania obiektów, shaderach, efektach świetlnych, choć i tu ich nie brakuje, ale o ogólnym designie i wrażeniu, jakie ma się po obcowaniu ze skate. Przede wszystkim ta gra naprawdę jest stylizowana na skejtowe filmy – zauważcie na krawędziach screenów przejścia kolorów, jakby na kamerę nałożono specjalny, szeroki obiektyw. Zwróćcie uwagę na kolorystykę, na temperaturę barw dla danych miejscówek (na przykład centrum z wieżowcami i ochroniarzami jest odpychające, zimne i niebieskawe, podczas gdy skatepark ma przyjemny, żółty feeling, który zachęca do zabawy).

Animacja trików jest wręcz fenomenalna – skate. i FIFA 08 dobitnie mi w tym roku udowodniły, kto dysponuje najlepszymi narzędziami do motion capture w świecie gier video. I tak, ta firma to Electronic Arts. To, w jaki sposób zachowuje się deskorolka, jak pracuje ciało skejtowca podczas wykonywania triku (choćby balans przy użyciu rąk) wprawiło mnie niemal w osłupienie. Jeśli mi nie wierzycie, zacznijcie się własnoręcznie bawić replayami, gdzie spokojnie, w maksymalnie zwolnionym tempie można przyjrzeć się każdemu ruchowi – ja odpadłem i spędziłem pół wieczoru na przesuwaniu gałki w lewo i prawo, zmieniając sobie kamery i obserwując w jaki sposób ruszają się nogi i ręce zawodnika. Gleby autentycznie bolą – efekt szmacianej lalki nie pozostawia złudzeń na temat całości kręgosłupa po upadku z kilku metrów na barierkę. Obszerne miasto jest świetnie zrobione, choć takie samochody już nie... Nie można mieć wszystkiego. Design menusów, czcionki dobrane do nich, filmowe intro tryskające wręcz głupawą – to jest robota na najwyższym poziomie i ręce same składają się do oklasków. Muzyka to przedziwny miks niemal każdego możliwego gatunku – standardowo nie przygrywa podczas zabawy, a jedynie w specjalnych miejscach. Można sobie ją włączyć, ale ja wolałem charakterystyczny terkot maleńkich kółeczek.

→| WARTO. PO PROSTU.

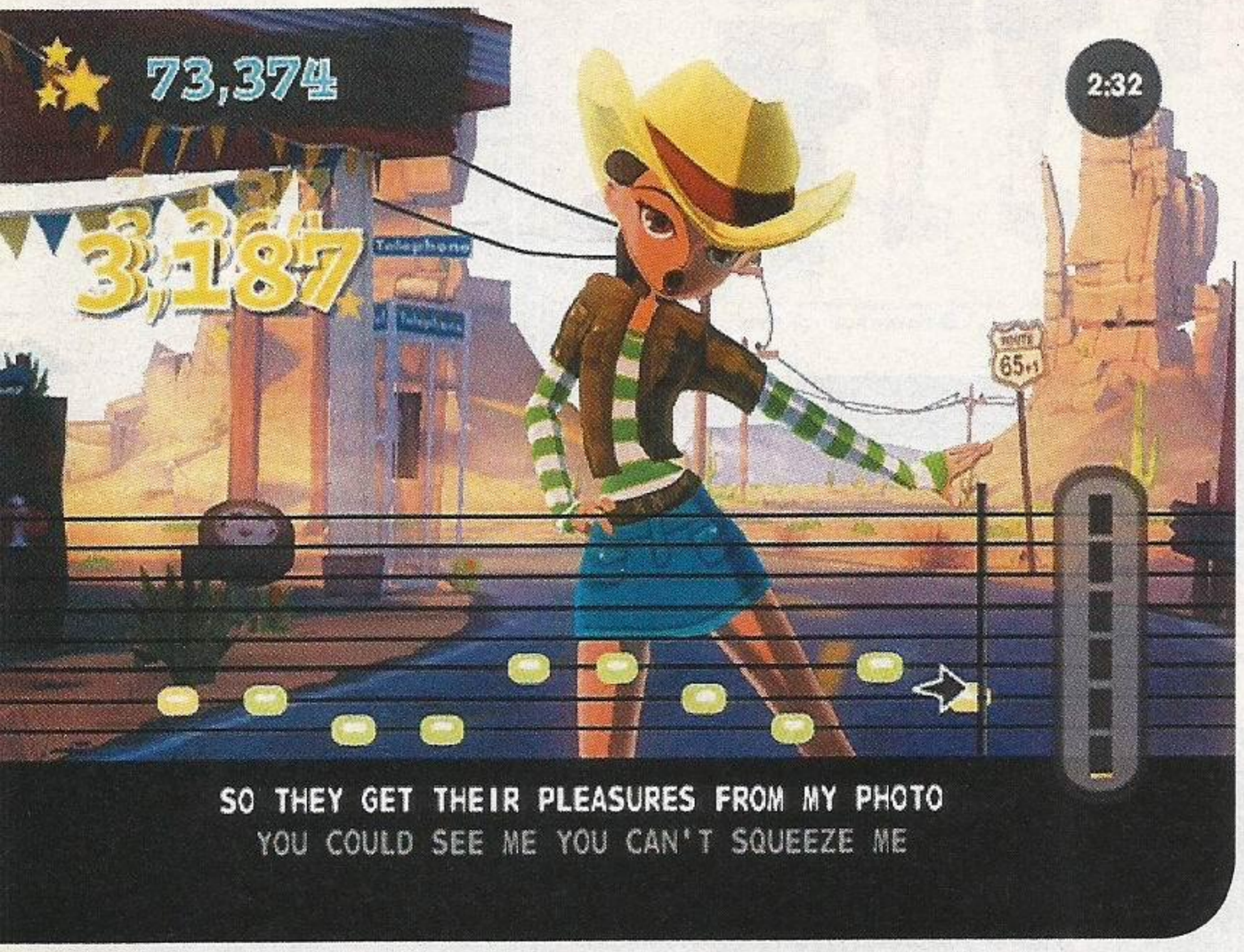
Jestem naprawdę zachwycony skate., właśnie takiej konkurencji potrzebował Tony Hawk. Warto spróbować nawet, jeśli sporty ekstremalne to nie do końca Wasza działka. Gdyby to wszystko jeszcze wgrywało się szybciej do pamięci konsoli, bo loadingi są kosmicznie długie... Ale nawet mimo to – doskonała robota. Sequel to mus! ■■

OCENA 9.0/10

KTOŚ JESZCZE TWIERDZI, ŻE EA ROBI SŁABE GRY?

W SIECI

Przez internet można bawić się nawet w sześć osób jednocześnie i to na kilka sposobów – na przykład śmigając sobie po prostu po fragmencie miasta w towarzystwie innych graczy ot tak, dla przyhemności (Home dla skejtowców? heheh...), jak i biorąc udział w ustawianych zawodach, na przykład w slalomie czy S.K.A.T.E., czyli w zabawie w powtarzanie triku wykonanego przez jadącego wcześniej zawodnika. Olbrzymim atutem jest wspomniana już wcześniej możliwość nagrywania i edycji filmów, która działa też w multiplayerze (patrzcie, jak go zgnębiłem) – szkoda, że są ograniczone do trzydziestu sekund. Nagrać całe zawody, to byłoby coś! Może kiedyś...



BOOGIE

ZASTRZYK POZYTYWNEJ ENERGII

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Montreal
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Fajna zabawka w gronie znajomych.
ZŁE: Nie wymaga od gracza żadnych umiejętności.
BRZYDKIE: Przerywniki w trybie story.

GULASH: To taki lajtowy miks DDRa z SingStarem, nawet spoko zabawka, a i przebojów na trackliście nie brakuje.

Płytkę z **Boogie** wepchnąłem do konsoli z lekkim niepokojem. Gierka zapowiadała się interesująco, w końcu to miała być pierwsza pozycja Electronic Arts zaprojektowana pod kątem Wii. Jednak światowe recenzje były druzgocące i nie zostawiały na niej suche nitki. Dlatego nieco zaskoczyło mnie intro. Zabawne, kolorowe i z fajną muzyką; wprowadzało w ogólne zasady gry, nastrajając bardzo pozytywnie. Aż miałem ochotę chwycić kontrolery i jak najszybciej spróbować samemu. Nie chciało mi się w tamtym momencie wierzyć, że może być słabo.

→I POCZĄTKI

Zacząłem od wybrania postaci, jednej z piątki, i dopasowania ciuchów. Część ubrań była zablokowana i czekała na wykupienie za punkty zbierane w czasie rozgrywki. Potem nastąpił przyjemny i jasny tutorial, po którym okazało się, że... wiem o grze praktycznie wszystko. Ale po kolei.

Boogie to oczywiście gra taneczna, która zamiast tradycyjnych mat wykorzystuje wiilota i, opcjonalnie, gruchę. Podpięcie drugiego kontrolera pozwala na więcej ruchów, ale nie jest konieczne do zabawy, co poszerza grono osób, które będą mogły skorzystać z opcji multiplayer. **Boogie** to też karaoke – do każdej kopii gry dodawany jest mikrofon, podpinany do portu USB w Wii. Jednak jego używanie również nie jest obowiązkowe i jeśli ktoś ma taką wolę, może skupić się jedynie na tańcu. Bardzo podoba mi się takie podejście, dające graczom wolną rękę.

Ale na czym polega zabawa? Na machaniu pilotem naturalnie. Konsola wyłapuje cztery kierunki (prawo/lewo góra/dół) – każdy z nich to innych ruch taneczny. Jednocześnie poprzez głośnik w wiilocie nadawany jest rytm, zgodnie z którym należy tańczyć. A więc należy machać do rytmu, bo tylko wtedy naliczane są punkty. Im więcej ruchów bez błędu, tym bardziej skomplikowane figury taneczne oraz więcej punktów. Trzeba jednak uważać, by nie powtarzać ciągle tych samych kierunków, bo wtedy nie będą już tak wysoko punktowane. W tym celu warto zmieniać styl, za co odpowiada przycisk A. Na każdą postać przypadają trzy, a różnią się po prostu animacjami.

Rytmiczne machanie wiilotem nabija również specjalny pasek, który możemy wykorzystać w dwojaki sposób: do wykonania ładnej pozy lub bardziej skomplikowanej akrobacji. Ten pierwszy bajer jest zarezerwowany dla posiadaczy gruszki, ale resztę uspokoję, że i tak go się nie używa, bo gra wyłapuje ruchy tym kontrolerem w sobie tylko znany sposób. Za to specjalne akrobacje to w sumie esencja zabawy. Po przytrzymaniu spustu w pilocie, wyświetla się kombinacja kierunków, którą należy naturalnie powtórzyć. Jeśli graczowi się to uda, ekran wybuchnie feerią barw, a licznik przyrostem punktów. By uzyskać naprawdę wysokie wyniki trzeba używać tej opcji niemal bez przerwy, co jest na pewno fajne. Niefajny z kolei jest fakt, że na każdą postać przypada może z dziesięć takich ruchów, w tym jedynie dwa ostatnie mogą sprawić kłopoty w wykonaniu. Reszta jest zwyczajnie za prosta, chyba że ktoś cierpi na chroniczny i całkowity brak poczucia rytmu.

→I I NA POCZĄTKACH SIĘ KOŃCZY

Problem z **Boogie** jest taki, że gra się po to, by wszystko fajnie wyglądało, a nie na odwrót. Jeśli oczekujecie ultratrudnych kombinacji i uczenia się utworów na pamięć, tu nic takiego nie znajdziecie. Ta gra po pół godziny nie będzie miała przed Wami tajemnic, a po czterech niewiele więcej zostanie w niej do zrobienia. Czyli wydawałoby się, że słabo. Tak też myślałem, ale zmieniłem zdanie, gdy pokazałem grę znajomym. Szybko załapali zasady i byli zadowoleni z tego, że na ekranie wszystko tak fajnie wygląda. Bo to prawda. **Boogie** ma bardzo ciekawy styl graficzny, który technicznie pewnie nie obciąża zbytnio Wii, ale sprawia pozytywne wrażenie. Do tego świetnie animowane postacie, co w grze tanecznej jest nie do przecenienia. Ponad dwadzieścia znanych i popularnych (lista obok) utworów również przyczynia się do wizerunku **Boogie** jako porządnej gry imprezowej. I nie mówię o spotkaniach w stylu „Tekken Hardcore Pyjama Party", tylko sytuacjach, gdy proste zasady i niski poziom trudności pozwalają się bawić wszystkim. Przez większość zabawy wiilotem można machać gdziekolwiek, byle do rytmu. W kwestii karaoke gra również jest bardzo wyrozumiała. Ponadto możliwość przebierania postaci oraz stworzenia własnego teledysku (całkiem rozbudowana opcja jak na taką grę) pokazują, do kogo skierowany jest produkt, powtórzymy chórem – do casuali!

Jeśli mieliście zamiar bawić się **Boogie** samemu, z miejsca możecie odjąć od końcowej oceny półtora punktu i przeznaczyć pieniądze na jakiś szczytny cel. Bo „gry w grze" jest niewiele, za to jest masa zabawy w większym gronie. Duża w tym zasługa klimatu tej gry: pozytywna oprawa, pozytywne rytmy, pozytywne postacie. ■■

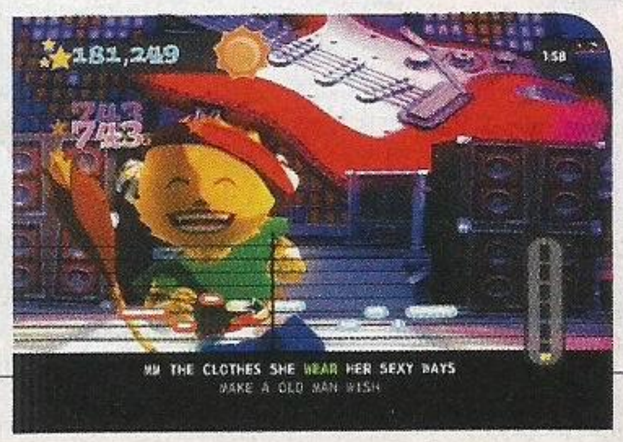
OCENA 7.0/10

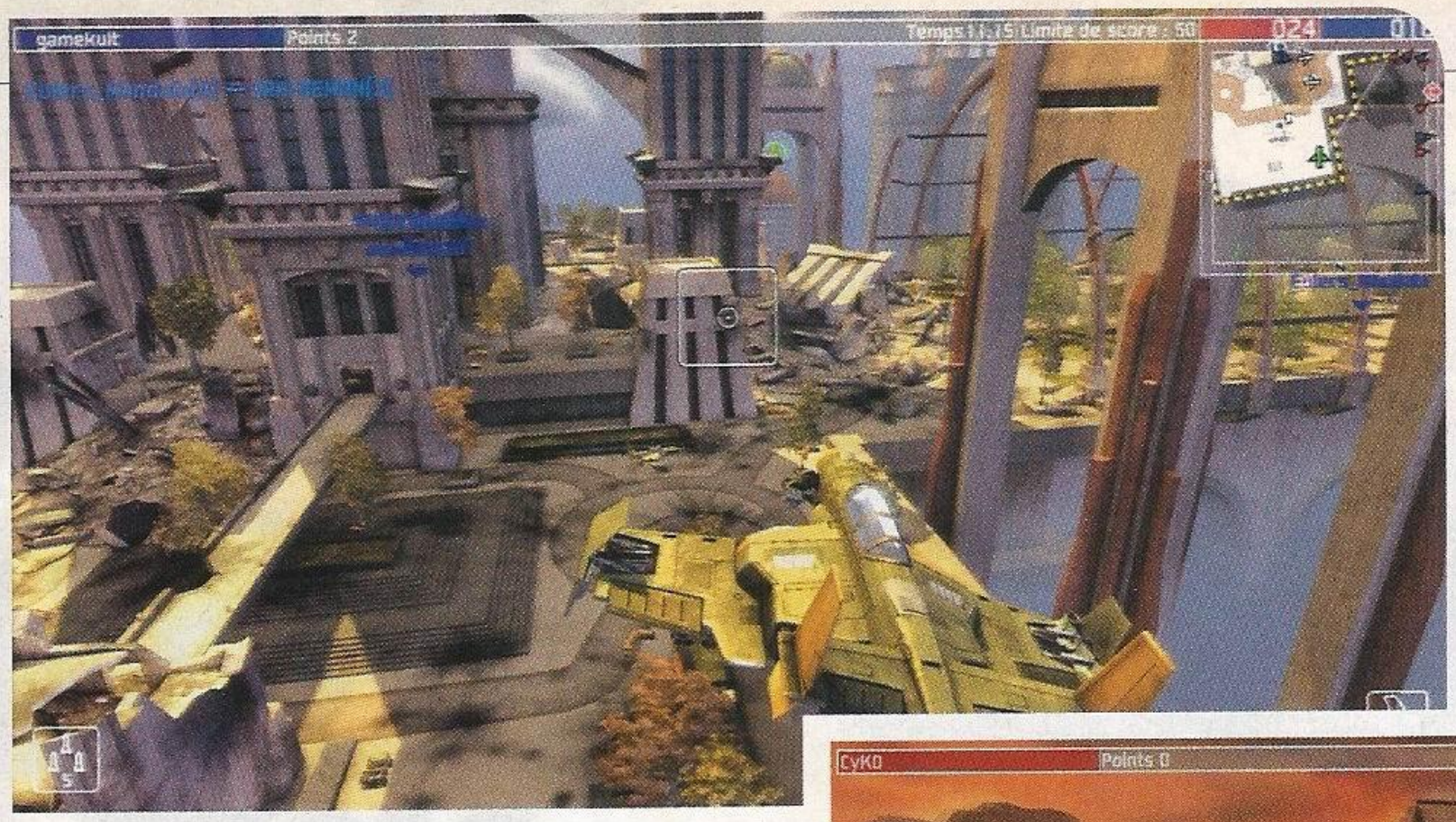
SYMPATYCZNE, ALE DLA CASUALI

Tracklista

ABC – The Jackson 5
Baila Me – Gypsy Kings
Boogie Oogie Oogie – Taste Of Honey
Brick House – The Commodores
Canned Heat - Jamiroquai
Celebration – Kool & The Gang
Dancing in the Street – Martha Reeves & The Vandellas
Dancing Machine – Jackson 5
Don't Cha – Pussycat Dolls
Fergalicious – Fergi
Get Right – Jennifer Lopez
Get The Party Started – Pink
Girls Just Want To Have Fun – Cyndi Lauper
Groove Is In The Heart – Dee-Lite
I Want You Back – The Jackson 5
I'm A Slave 4 U – Britney Spears
It's Raining Men – The Weather Girls
Karma Chameleon – Culture Club
Kung Fu Fighting – Carl Douglas
Le Freak – Chic
Let's Get It Started – Black Eyed Peas
Love Rollercoaster – Red Hot Chili Peppers
Love Shack – The B-52's
Mambo No. 5 – Lou Bega
Milkshake – Kelis
One More Time – Daft Punk
One Way Or Another – Blondie
Oops I Did It Again – Britney Spears
Pop Muzik – M
S.O.S. – Rihanna
Stars – Simply Red
That's The Way – KC And The Sunshine
Tu Y Yo – Thalia
U Can't Touch This – M.C. Hammer
Virtual Insanity – Jamiroquai
Walking On Sunshine – Katrina & The Waves
We Are Family – Sister Sledge
Y.M.C.A. – The Village People

■ Hit Y.M.C.A., czyli Young Men's Christian Association, był nieoficjalnym hymnem gejów, zanim zawładnął dyskotekami także w naszym mało tęczowym kraju...





Warhawki to fantastyczne, szybkie zwinne maszyny, zmieniające w zależności od sytuacji napęd. Wystarczy wdusić trójkąt, by z myśliwca przejść w tryb... śmigłowca.

WARHAWK

txt: GULASH

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Incog
- Liczba graczy: 1-4 (32)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Trzydzieści dwie osoby jednocześnie, pojazdy, sterowanie, wygrzew, jakiego mało.
ZŁE: Niestety, my tu w Polsce jeszcze lubimy tryby singleplayerowe. Chociaż na, khem, sześć godzin.
BRZYDKIE: Nie stwierdzono.

MIELU: Dalibyście wiarę, że serwisy internetowe porównują Warhawka do Halo? Tak, właśnie tak bardzo konsola Sony potrzebuje strzelanin, w których prócz zabawy „na piechotę" dałoby się pojeździć czołgiem, albo powalczyć w powietrzu. Może nie jest to tak doskonale przemyślana gra, jak produkt Bungie, ale wystarcza na długie godziny dobrej zabawy. Niestety, tylko dla ludzi podpiętych do netu, co w naszym pięknym inaczej kraju spycha ją na margines, ale i na Zachodzie nie wróży jej sukcesu na miarę Halo. Wiecie, nie ma tego, jak reklamować. Bo niby jak? „Never finish the fight"?

OSTRA JATKA W MULTI ...I TYLKO W NIM

Warhawk jest grą przeznaczoną tylko i wyłącznie do zabawy w multiplayerze. Tak, zgadza się – jest kompletnie pozbawiony trybu dla pojedynczego gracza. Można bawić się na podzielonym ekranie w kilka osób, ale nie jest to naturalne środowisko gry – jest nim internet. Tam maksymalnie może spotkać się i wziąć udział w batalii 32 żołnierzy, walcząc w teamach złożonych z maksymalnie 16 osób. Taki rozmach robi wrażenie, ale powoli powinien stawać się standardem na nowej generacji sprzętu do grania. Pięć map w trzech wariacjach (od najmniejszej do największej, w zależności od liczby graczy) zapewnia potrzebną różnorodność, a mogę się założyć o moją peestrójkę, że jak komuś będzie mało, niebawem pojawi się ich więcej do ściągnięcia. Oczywiście za kaskę.

→I RZEŹ NIEWINIATEK

Włączając się do gry sieciowej jesteśmy rzucani od razu w środek chaosu, prosto na pole walki, bez żadnego tutoriala czy wstępu. I nie ma co liczyć na pomocną dłoń – tu każdy jest zajęty walką o własne życie i koncentruje się na posłaniu jak największej liczby wrogów do piachu. Dlatego warto wcześniej potrenować na split-screenie; zaznajomić się ze sterowaniem, pooglądać mapy... Na początku jest po prostu cholernie ciężko przeżyć. Sterowanie nie jest jednak przesadnie skomplikowane – wystarczy zapamiętać, że kwadrat to przycisk kontekstowy (włażenie na drabinki, czy do pojazdu), a krzyżakiem zmienia się broń i po chwili wszystko staje się już jasne. No, może do momentu odkrycia, że w Warhawku nie tylko biega się (w trybie tpp) ludkiem po mapie i strzela do innych ludków, ale można także korzystać z pojazdów i to zarówno naziemnych, jak i latających.

A te zaplanowano po prostu świetnie – ma przykład podstawowa maszyna pozwalająca wzbić się w przestworza, tytułowy Warhawk, jest zbliżony klasą do Harriera, co oznacza, że działa zarówno jako poduszkowiec, kiedy potrzebny jest precyzyjny ostrzał z powietrza, jak i szybki myśliwiec do przemieszczania się między bazami. Mało? Co powiecie na czołgi, jeepy i opancerzone transportery naziemne? Można też, jeśli ktoś ma ochotę, przejąć działo przeciwlotnicze i zabawić się w polowanie na maszyny wroga. Sposobów na zabawę w Warhawku jest mnóstwo i zależą przede wszystkim od wyobraźni gracza. Ktoś lubi latać, inny woli przebijać się jako kierowca jeepa ze strzelcem siedzącym obok, jeszcze inny zostanie w CFTie bronić własnej bazy przed nieprzyjacielem. Gra zespołowa (na cztery sposoby, bo jak się domyślacie, trybów gry w Warhawku nie brakuje, choć Incog nie wymyślili tu niczego nowego) to podstawa tej rzeźni. Do tego są rozbudowane statystyki, rankingi, system awansów w wielkiej armii – warto się starać, by zyskać uznanie w sieciowej społeczności. A w Warhawka w chwili obecnej grają tysiące graczy z całego świata, więc jest z kim powalczyć.

Na szczęście można kierować pojazdami latającymi zarówno przy pomocy Sixaxisa, jak i przez wychylanie gałki – dla dobra mniej cierpliwych graczy developer zdecydował się umieścić to jako opcję, a nie konieczność. Czyli: można to wyłączyć i normalnie bawić się precyzyjnymi, analogowymi gałkami. Uff.

→I HEADSET ZA FRIKO

Warhawk jak na grę stricte multiplayerową wygląda bardzo dobrze. Przede wszystkim animacja praktycznie nie zwalnia nawet, gdy w tle pojawiają się kolejne eksplozje, widoczność ciągnie się po horyzont, a tuż przed naszym nosem przelatuje nieprzyjacielski statek. Przy tym grafika jest ładna i dopracowana, oczywiście jak na grę przygotowaną z myślą o multiplayerze w sieci. Developerzy pobawili się z licznymi efektami świetlnymi i upewnili się, że tekstury będą wyglądać porządnie. Nijak się to ma do pierwszego renderka z Warhawka, który gdzieś tam się pojawił, ale potraktujmy go jako trailer. Nieźle wypada dźwięk – wprawdzie podczas walk nie ma muzyki, ta bowiem występuje jako fachowy heroiczno-bohaterski utwór w menu, ale odgłosy rzeźni są wystarczająco sugestywne i odpowiednio dobrane.

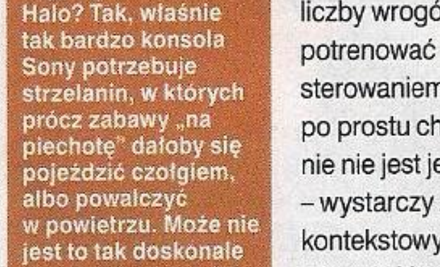
Do sklepowej wersji gry dodawany jest bezprzewodowy i działający w oparciu o Bluetooth headset, który umożliwia komunikację w zespole – to miły prezent. W prostych żołnierskich słowach: **Warhawk** to sieciowy wygrzew, na jaki czekali posiadacze PlayStation 3. Żadna inna gra na tej konsoli nie oferuje tak rozbudowanej, a przy tym dość inteligentnej jatki sieciowej. Która działa w tejże sieci znakomicie, nawet przy jednomegabitowym łączu. Jeśli cierpicie na niedosyt zabawy online i pasjonują Was wielkie, epickie bitwy, nie znajdziecie lepszej gry. ■■

OCENA 8.1/10
NAJLEPSZA SIECIOWA GRA NA PLAYSTATION 3

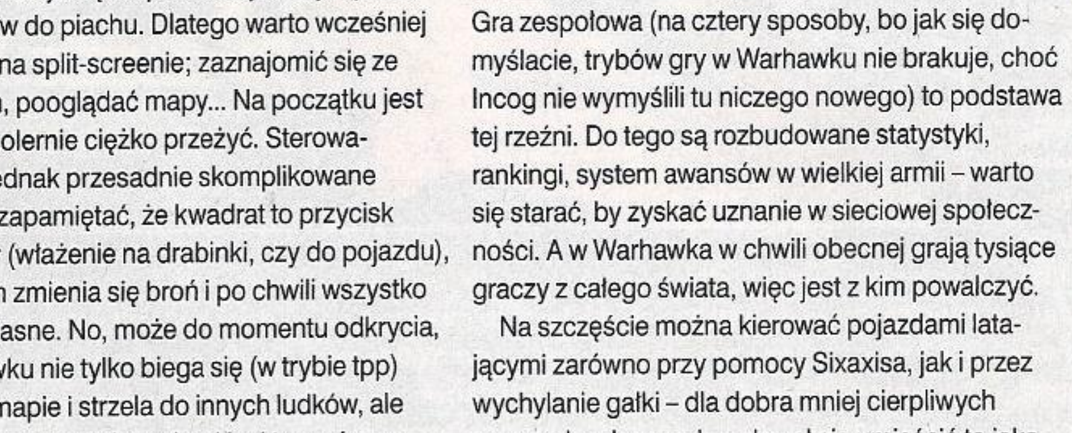
Samotny żołnierz nie ma w Warhawku szans w walce z wrogiem – wystarczy, że ten zawoła przez headset o wsparcie Warhawków. RIP.

Incog? Kto to?

To niezła ekipa, która od zawsze pracuje dla Sony. Najpierw był SingleTrac, który stworzył na szarą maszynkę takie tytuły, jak Jet Moto, Twisted Metal czy Warhawk właśnie. Potem ekipa zmieniła nazwę na Incognito INC (pracował tam nawet David Jaffe) i zrobiła Twisted Metal Black i War of the Monsters na PS2. Jaffe odszedł, ktoś tam doszedł i został Incog, Inc, który powraca właśnie z Warhawkiem.



Walka na ziemi jest równie emocjonująca, jak ta w powietrzu. Być może dlatego, że gra jest bardzo szybka, płynna, intuicyjna, a sterowanie sprawdza się znakomicie.



STUNTMAN: IGNITION

CIĘCIE! NATYCHMIAST WYŁAŹ Z TEJ LAWY! I PRZESTAŃ SIĘ *PIII* PALIĆ!

txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: THQ
- Producent: Paradigm
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Fajne zadania w fajnych filmach. Sporo humoru, wymagająca.
ZŁE: Dziwne i frustrujące błędy, mnóstwo powtarzania, metoda prób i błędów.
BRZYDKIE: słownictwo można sobie nieźle podszkolić.

qsh: Kolejna wariacja na temat lubianego i rozwijającego się gatunku samochodówek? Jak najbardziej. Tym razem siadamy za kółkiem przeróżnych pojazdów (ciekawa ciężarówka, taki sobie motocykl) i wykonujemy zadania płynące do naszego ucha przez headset prosto od reżysera. Ostatni taki patent pamiętam z Manhunta, dlatego też przeszły mnie dziwne dreszcze za pierwszym razem. Ale później okazuje się to nieodzowną pomocą, jeśli chcemy zaliczyć przejazd na maksa. Szkoda tylko, że nie można wydrzeć się do mikrofonu, że jakiś statysta ma z drogi spieprzać. Czasami lądują pod kołami. Stuntman jest do pogrania, ale sprawdźcie najpierw demo na XBL.

Dla wielu z Was Stuntman może być tytułem kompletnie nowym – poprzednia część wyszła na PlayStation 2 ponad pięć lat temu i była swego rodzaju spin-offem od serii Driver; ekipa Reflections użyła niemal tego samego silnika, który napędzał przygody Tannera jeszcze na PS one. Udało im się stworzyć grę, którą albo się pokochało, albo znienawidziło. Przede wszystkim była piekielnie trudna – już w Driverze można się natknąć na misję, którą trzeba było powtarzać po kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt razy, ale w pierwszym Stuntmanie każda była właśnie taka. Nikt niecierpliwy nie powinien był się za nią brać, chyba że miał ochotę porządnie się wyżyć, bluzgając pługawie w kierunku powinowatych developerów, a w szczególności ich matek. No i pad też mógł ucierpieć.

→| NIGDY NIE MÓW NIGDY?

Podstawowym trybem w grze jest kariera kaskadera w filmach, które są pastiszami klasycznych produkcji kina akcji Hollywood. Zaczyna się od filmu katastroficznego w stylu „Wulkanu" z Tommy Lee Jonesem – lawa się leje i trzeba zwiewać. Potem jest zgrywka z „The Dukes of Hazzard" z Jessicą Simpson i obowiązkowymi dwoma redneckami jeżdżącymi starym muscle carem, pędzącymi bimber i pragnącymi uratować swoją farmę przed sprzedaniem na licytacji. Jest też pastisz na filmy wojenne z cyklu „Delta Force", a może raczej „Iron Eagle", bo główny ramboid, którego dubluje kaskader, jest czarnoskóry, wypisz, wymaluj Louis Gosset Jr. w latach świetności. Nie mogło też zabraknąć klasycznego dla amerykańskiej kinematografii filmu sensacyjnego z pościgami po stromych ulicach San Francisco, którego główny bohater, oczywiście twardy glina, ma wąsy, jakich nie powstydziłby się Colin Farrel w „Miami Vice". a sam film jest współczesnym hołdem dla kina akcji z lat 70. No i dwie perełki na deser – film z superbohaterem i superagentem. Czyli Batman i Bond, a w tym drugim przypadku to nawet konkretna część – „Die Another Day" tutaj kreatywnie przemianowane na Never Kill Me Again. A w tym pierwszym – superhero wprawdzie nie ma płaszcza, ale za to ma fury i motocykle, a miasto, choć zwie się Darkdom City, jest równie gotyckie i mroczne, co Gotham City.

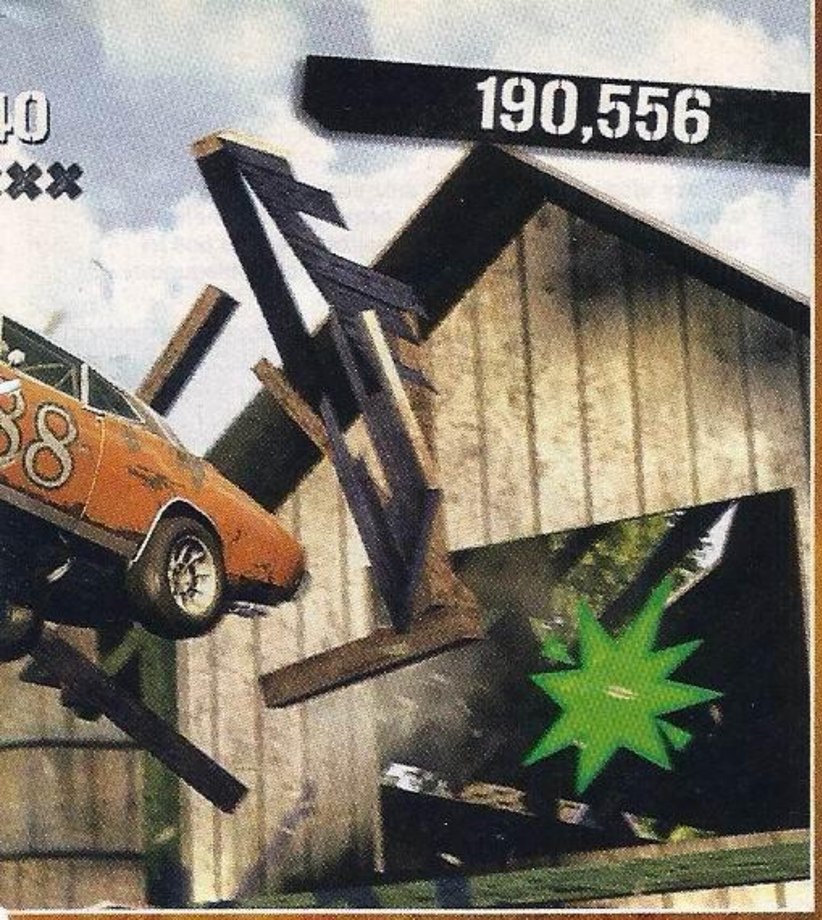
Oczywiście kaskader wykonuje całą brudną robotę, gdy gwiazda filmu siedzi sobie w wygodnej, klimatyzowanej przyczepie, więc nie ma szans spotkania się na planie z pięknymi partnerkami Bonda, ale po ukończeniu zdjęć (czyli sześciu misji w każdej

„superpordukcji") odblokowują się renderowane trailery filmów, więc można sobie jako tako obejrzeć, co też z tego całego kaskaderowania wyszło. W trakcie kariery odblokowują się też misje dodatkowe – pojedyncze wyczyny kaskaderskie przy kręceniu reklam, czy podczas imprez masowych. Są fajne, bo krótkie. Jak ktoś ma ochotę, to może też pobawić się edytorem kaskaderskiego toru przeszkód, do którego „wystrój" również zdobywa się w karierze. A także poszaleć w necie na X360 i PS3, choć tryby nie są jakieś powalające, bo palny filmowe do ścigania się nie nadają, a robienie po raz milionowy tych samych stuntów, tyle że w rywalizacji z innymi graczami, nie jest moim zdaniem jakieś super fajne.

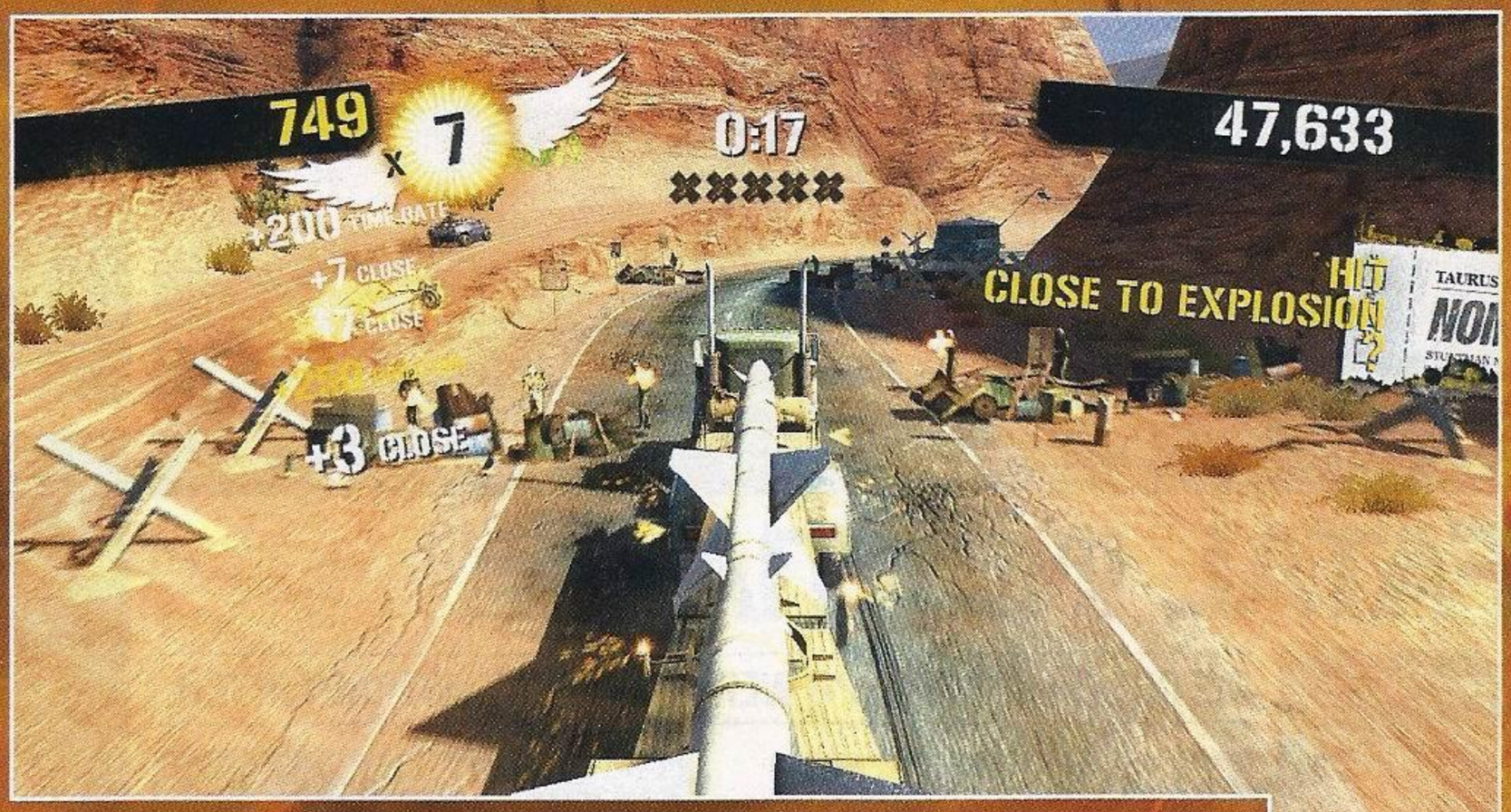
→| POWTÓRZ

Jak łatwo się domyśleć, Stuntman Ignition nie ma zamiaru zejść z drogi określonej przez prekursora – to klasyczna gra prób i błędów, jakie niegdyś, w czasach świetności arcade, sprawiały, że przejście gry było tak wielkim wyzwaniem. Tyle, że w porównaniu do części pierwszej trochę się ucywilizowała i teraz wprawdzie nadal wymaga bezbłędnych przejazdów i wielokrotnych powtórzeń każdej z trzydziestu sześciu misji podstawowych, ale tylko wtedy, gdy gracz chce osiągnąć lepszy wynik, niż jedna lub dwie gwiazdki. W akcji wygląda to tak: podczas jazdy po planie zdjęciowym, w określonych i zawsze tych samych miejscach pojawiają się ikony, które nakazują coś tam zrobić, niewykonanie polecenia skutkuje czerwonym iksem, a pięć iksów (lub więcej, na easy) powoduje automatyczne zakończenie zdjęć i konieczność powtórzenia ujęcia. Ale wcale nie jest najczęstszą przyczyną restartu. O wiele częściej, przynajmniej podczas pierwszych przejazdów, gdy zupełnie nie wiemy, co i gdzie trzeba zrobić, jest nimprozaiczne pojechanie w złą stronę (czasami trasa przejazdu jest kiepsko oznaczona) lub władowanie się właśnie do lawy, czy też spadnięcie w przepaść. Problemem jest też zbyt późne czasami pojawianie się ikon i towarzyszących im poleceń reżysera. Naprawdę ciężko się wyrobić, gdy pruje się na maksa, a tu nagle trzeba zupełnie niespodziewanie wykonać nawrót o 180 stopni, mieszcząc się dodatkowo w niezbyt dużym polu na manewr przeznaczonym. Ale to są tak naprawdę drobne problemy i wystarczy kilka prób, żeby jako tako przejechać każdą z misji.

Jednak gdy chce się zdobyć chociaż cztery gwiazdki lub maksa, zaczyna się droga przez mękę, bowiem tak zwane String it!, czyli maksa właśnie,



Najprostszym do wychwycenia i powtórzenia błędem jest zrobienie stójki na przednim kole motoru i poczekanie, aż maszyna przewróci się w przód – raz udało mi się zrobić „strusia" – koleżka wbił się głową w piach. Koniecznie spróbujcie tej sztuczki, beczka śmiechu gwarantowana.



Te dwa widoczne powyżej screenshoty z wersji na PS2 (w formacie 4:3) pokazują jednak różnicę w grafice pomiędzy kolejnymi generacjami sprzętu.

można zdobyć tylko przejeżdżając perfekcyjnie całą misję i dodatkowo cały czas nabijając łańcuszek kolejnych mniejszych lub większych kaskaderskich wyczynów, co poważnie utrudnia fakt, że przerwa pomiędzy punktowanymi akcjami nie może trwać dłużej niż parę sekund. Najprostszym z manewrów jest minięcie w niewielkiej odległości jakiegoś obiektu (samochód, znak drogowy, stupek, beczka, cokolwiek), ale wyżej punktowane są poślizgi, wheelie na motorze i inne skoki. Oczywiście szczytem punktacji są stunty zlecone przez reżysera, które są wprawdzie potwornie czasami trudne, ale z pewnością o wiele łatwiejsze, niż ciułanie tych małych punktów pomiędzy nimi i dla kogoś, kto serio podejdzie do Stuntman Ignition cała gra zasadza się na znalezieniu perfekcyjnej trasy przejazdu (co nie jest takie trudne), a potem prawidłowym

STUNTMAN IGNITION TO ZDECYDOWANIE GRA DLA PERFEKCJONISTÓW-MASOCHISTÓW. TYLE, ŻE ICH PERFEKCJONIZM ZOSTANIE PODDANY CIĘŻKIEJ PRÓBIE PRZEZ NIEDORÓBKI W SAMEJ GRZE

jej pokonaniu (co trudne jest niewątpliwie).

I jeszcze coś o samych reżyserskich stuntach – na początku są całkiem proste: przejechać pomiędzy dwoma samochodami, wejść w zakręt poślizgiem, wyskoczyć z jakiejś rampy, minąć o włos jakiś obiekt, po prostu przejechać koło eksplozji lub staranować albo otrzeć lekko jakiś samochód i tak dalej w tym stylu. Potem dochodzą kolejne stunty, które przed ich przed zdjciami można i trzeba przećwiczyć w zaciszu terenów studia filmowego. Tam nauczyem się zasad łączenia kolejnych akcji w łańcuszek, wytrenowałem jazdę na dwóch kołach, robienie wheelie i kładzenie motocykla na boku, zrobić tak lubiane w filmach akcji 180 podczas jazdy na wstecznym, a nawet obrót samochodu w powietrzu po wybiciu się ze specjalnej rampy. I wiecie, co? Te wszystkie triki są naprawdę łatwe! Niestety, pojedynczo.

Połączenie ich w bezbłędny przejaz, to już zupełnie inna sprawa – gdy trzeba najpierw przejechać pomiędzy dwoma ciężarówkami, potem staranować dwóch motycklistów, zawrócić na ręcznym, zmieścić się przed ciężarówką i staranować kolejnego motycklistę, i znów zrobić 180, i otrzeć się o samochód, i przejechać pod przyczepą rozbitej ciężarówki, i wyskoczyć z rampy... A wszystko w odpowiednim tempie (generalnie jak najszybszym), co do milimetra wymierzając każdy manewr i nie popełniając żadnych, naprawdę żadnych najmniejszych nawet błędów.

Na pewno nie można narzekać na brak akcji, bo dzieje się dużo i momentami całkiem efektownie (wybuchy, wypadki, strzały z broni automatycznej, rozbite samochody, płonące cysterny, helikoptery... wszystko, co można zobaczyć w hollywoodzkiej megaprodukcji). Problem leży w tym, że Stuntman Ignition to zdecydowanie gra dla perfekcjonistów-masochistów. Tyle, że ich perfekcjonizm zostanie poddany ciężkiej próbie przez niedoróbki w samej grze. Ale z drugiej strony – masochistyczne potrzeby na pewno zostaną spełnione. Choć może się okazać, że w nadmiarze.

→! PADNIJ, POWSTAŃ

Pełno jest w Stuntmanie błędów kolizji, a fizyka motocykla nie przestaje mnie zadziwiać; animacja kładzenia maszyny, a potem jej podnoszenia jest tak sztuczna, że chyba gorzej to wyglądać nie mogło. Jest też zapadanie się w różne obiekty i blokowanie w nich; po nieudanym skoku z rampy wylądowałem na dachu samochodu, a raczej w jego środku, bo dach okazał się niematerialny. Ciekawe są efekty różnych skoków i zderzeń – czasami wyglądają ostro i boleśnie, a czasamigra coś sobie nie tak policzy i motocykl po odbiciu się od przeszkody poleci idealnie pionowo w górę i tak też spadnie.

Mimo wszystko oprawa robi swoje – graficznie jest dobrze, choć bez przesady, nie ma w Stuntmanie nic, co rzucałoby na kolana. Ale mocna siódemka wpada, a pewnie byłaby i ósemka, gdyby nie wymienione przed chwilą „kwiatki". Dźwięk też jest spoko, choć, co oczywiste, głos powtarzającego po raz tysięczny swe polecenie reżysera potrafi spowodować szczękościsk.

W sumie cały Stuntman jest tak na siódemkę właśnie. Fajny, bez dwóch zdań, ale z jednej strony – za bardzo hardcore'owy, bo tylko twardziele będą mieli czas i chęci, by wycisnąć z każdej misji maxa, a z drugiej – za łatwy do przejścia na easy, gdzie można jechać niemal zupełnie na pałę. No i niedoróbki w wymagającej takiej perfekcji grze wydają mi się lekko niestosowne. Jeżeli mimo tych ostrzeżeń macie ochotę spróbować swych sił w Stuntmanie, nie zawiedziecie się. Ale będziecie potrzebowali ich dużo. ■■

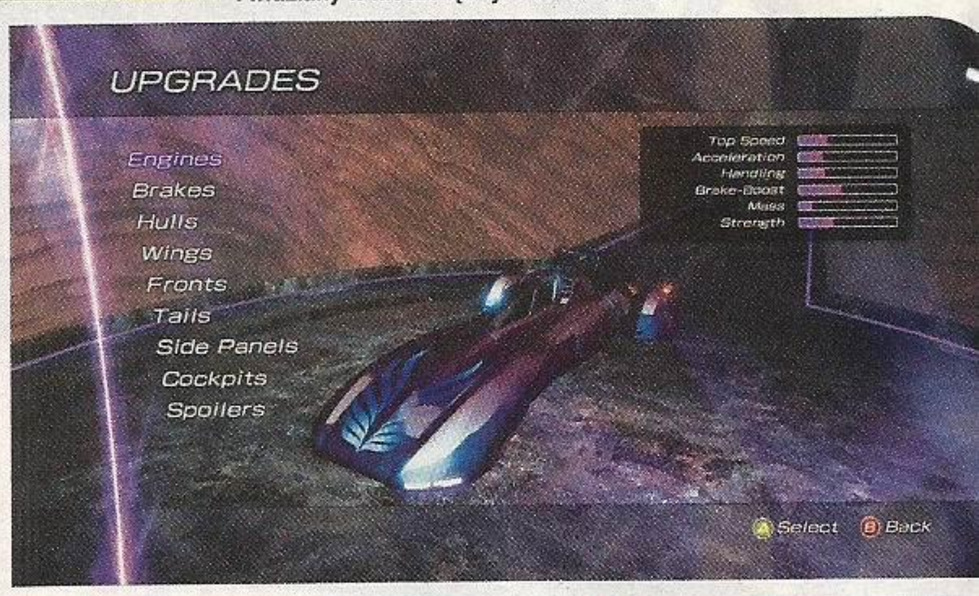
OCENA X360/PS3 7.4/10
POWTARZALNA FRUSTRACJA

OCENA PS2 7.0/10
GRAFIKA Z POPRZEDNIEJ GENRACJI, ALE TO TA SAMA GRA

NIE MA LEKKO

Gdyby gra zawsze była sprawiedliwa, to jeszcze może jakoś bym przeżył konieczność wielokrotnego powtarzania każdego ujęcia, ale czasami wszystko idzie dobrze, gdy z powodu jakiegoś głupiego błędu gry cały wysiłek idzie na marne. Na przykład w jednej z misji trzeba wskoczyć z rampy na tory kolejowe ułożone na rusztowaniu nad ziemią i staranować dwóch jadących po nich motocyklistów. W większości wypadków wszystko jest w porządku, ale czasami zdarza się, że samochód od czegoś niewidzialnego się odbija przy lądowaniu i spada z torowiska, więc kochać się idą dwa wyznaczone przez reżysera cele. Restart. W innej misji trzeba przeskoczyć pomiędzy dwiema drewnianymi skrzyniami ustawionymi na jadącym po moście pociągu, najeżdża się na rampę i wykonuje kilkudziesięciometrowy skok w połowie którego trzeba przycelować w szczelinę, która jest niewiele szersza niż samochód. Rozbicie skrzyni powoduje, że stunt jest spalony, ale raz zdarzyło się, że mimo rozwalenia jednej z nich w drzazgi wszystko było okej. Czemu? Takich niekonsekwencji jest oczywiście więcej, ale to tylko dwa najbardziej wkurzające mnie przykłady, które frustrują tym bardziej, że i tak restartów z powodu własnych błędów jest multum – nie potrzeba żadnych innych.

■ Trasy wiodą przez ciekawe i zróżnicowane tereny. Bardzo ładnie wypada tropikalna wyspa, gdzie często suniemy nad wodą, a na starcie możemy spojrzeć głęboko pod jej powierzchnię. Jest też ciemny las, obszar okołobiegunowy i widziany w nieszczęsnym demo kanion.



FATAL INERTIA

txt: QSH

XBOX 360

- Wydawca: Koei
- Producent: Koei
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Miła niespodzianka, poczucie pędu, świetny arsenał, sporo zabawy i całkiem przyjemny multiplayer.
ZŁE: Poziom trudności dość nagle wzrasta, momentami detekcja kolizji.
BRZYDKIE: Animacja minimalnie zwalnia na zakrętach. I projekty postaci mogą się nie podobać.

GULASH: qsh miał chyba dobry dzień, że ta gra mu tak podeszła – mi nie pasuje wcale a wcale. Strasznie nieprzyjemnie i odpychające kolory (wiem, przyszłość jest odpychająca i nieprzyjemna). Boli też tandeta designu pojazdów, napisów i logosów – po tych, które zrobiło Designer's Republic dla WipEouta nic już nie będzie takie samo. No i najgorsza jak na razie okładka roku budzi uśmiech politowania. Można pograć, choć ja więcej jak stówkę bym za tę pozycję nie dał. Nie i już...

NIE OCENIAJMY GIER PO WERSJACH DEMONSTRACYJNYCH

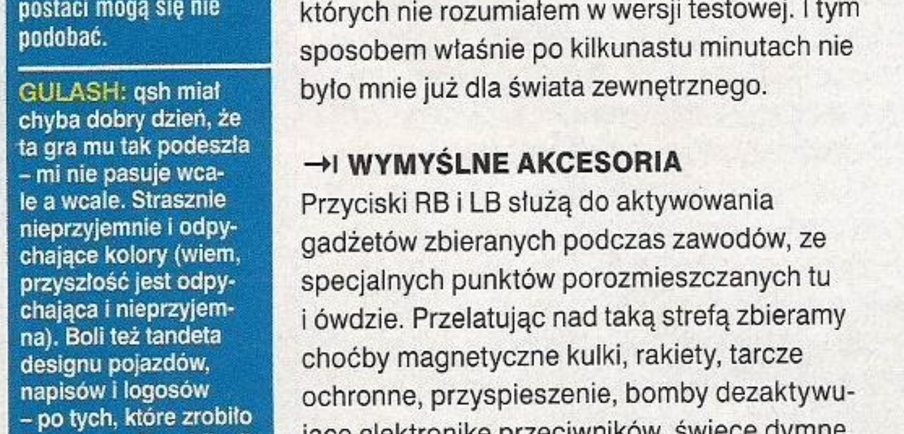
Nie dalej, jak miesiąc temu wieszałem mokre, zmęczone psy na **Fatal Inertia**. Pisałem: „Miał być szaleńczy, ekscytujący, futurystyczny wyścig pojazdów antygrawitacyjnych z użyciem oryginalnych broni na wykręconych trasach. Co zostało? Futurystyczny wyścig pojazdów." Wtedy jeszcze jednak nie do końca zdawałem sobie sprawę z prawdy zaklętej we wstępie. Gdy odpalałem grę byłem nastawiony sceptycznie, za to po rozegraniu pierwszego wyścigu poczułem się... zdezorientowany. Znalazłem tu wszystko to, co zapowiadał developer!

→I DRUGA SZANSA

Szybko musiałem zapomnieć swoje wrażenia z testowania dema sprzed miesiąca. Pozbawione było wielu elementów, które znalazły się na szczęście w pełnej wersji. Dynamiczne intro okraszone elektroniczną muzyką wywołało jeszcze uśmiech politowania – mnie nie oszukacie. Trening? Jasne, potrzebuję z bliska przyjrzeć się tym wszystkim chybionym pomysłom, których nie rozumiałem w wersji testowej. I tym sposobem właśnie po kilkunastu minutach nie było mnie już dla świata zewnętrznego.

→I WYMYŚLNE AKCESORIA

Przyciski RB i LB służą do aktywowania gadżetów zbieranych podczas zawodów, ze specjalnych punktów porozmieszczanych tu i ówdzie. Przelatując nad taką strefą zbieramy choćby magnetyczne kulki, rakiety, tarcze ochronne, przyspieszenie, bomby dezaktywujące elektronikę przeciwników, świece dymne. Świetnym motywem okazuje się to, iż niemal każdą dopałkę można użyć w dwóch trybach. Najczęściej jest to schemat „za siebie" i „przed siebie", ale nie tylko. Przykładowo rakiety świetnie nadają się do chwilowego kopa prędkości, podobnie, jak fala uderzeniowa strącająca pojazdy przeciwników z toru lotu.



■ Screeny nie oddają w pełni jakości tej gry – w akcji wygląda znacznie lepiej.

W świecie **Fatal Inertia** rządzą cztery frakcje. Nazwy mają faktycznie głupie, ale to niczego nie zmienia. Każda z nich oferuje inne pojazdy. Pierwsza to szybkie, malutkie stateczki, bardzo zwinne i przystępne na początek. Druga to już szybsze, ale cięższe maszyny, które pomogą przebić się przez późniejsze zawody. Trzecia stanowi ukłon w stronę prędkości, na rzecz wytrzymałości. Ostatnia to wielkie, masywne walce, które mają możliwość swobodnego rozpychania się na trasie. Kieruje się nimi mało przyjemnie, bo są bardzo bezwładne. Z czasem i postępami odblokowują się ulepszenia. W wybieranym z głównego menu garażu majstruje się przy pojazdach – spojlery, kształt skrzydeł, wloty powietrza, hamulce, silnik... Swojego ulubieńca można pomalować farbą metalik lub perłową, a na sam koniec wrzucić jakąś naklejkę.

→I SIĘ SUNIE, SIĘ SKACZE

Całą zabawę podzielono na trzy ligi, w każdej z nich rozgrywa się od trzech do dziewięciu zawodów, na które składają się cztery punktowane wyścigi. Ukłonem w stronę wprawionych graczy jest fakt, że nie można restartować pojedynczych wyścigów i trzeba faktycznie się mocno starać, żeby zdobywać złote medale.

Sama jazda również podzielona jest na cztery rodzaje. Pierwszym z nich jest zwykły wyścig z użyciem wszelkich dostępnych powerupów. Trzeba faktycznie dobrze kombinować z uzbrojeniem i oszczędzać dopałki na ostatnie z trzech-czterech okrążeń. Drugim trybem jest tzw. Velocity – maksymalnie kręcąca jazda na nieustannym turbo, które zbiera się z każdego zasobnika. Jest też eliminator, gdzie po każdym okrążeniu odpada ostatni (z ośmiu – tylu jest zawsze przeciwników), oraz zabawa z magnesami – nieustanne przyklejanie ich przeciwnikom i strącanie z siebie poprzez wykonywanie beczki w prawo lub lewo.

→I KTO BY SIĘ SPODZIEWAŁ?

Ja z pewnością nie... Oto z czterema stówkami na pace nadleciał lider wyścigów futurystycznych. Jeśli ktoś przekreślił tę pozycję po pakiecie screenów, jakimś filmiku, tudzież po nieprzychylnej opinii – jego strata. Uczucie prędkości jest świetne, grafika płynna i szczegółowa. Największe wrażenie zrobiła na mnie miejscówka rodem z Gears of War – zwęglone skały, wyrwa w ziemi, buchająca lawa. Teksturki są ostre, modele pojazdów może designem nie powalają, ale są porządne i się niszczą. Muzyka na tropikalnej wyspie przywodzi na myśl najbardziej udane kompozycje Segi z czasów świetności.

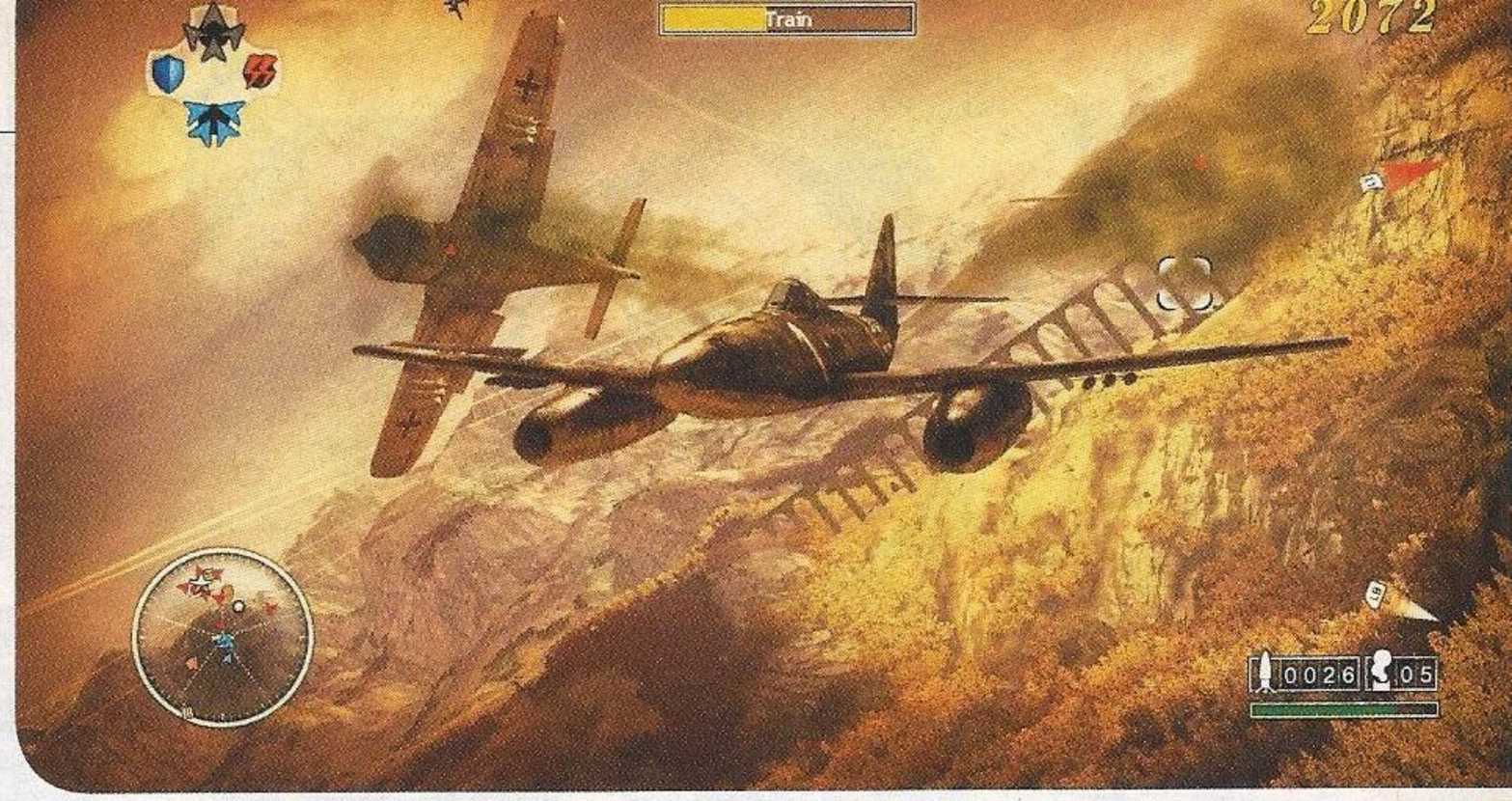
Na początku poziom trudności jest zbyt trywialny, ale z czasem dość znacznie rośnie. Żeby odblokowywać ulepszenia dla maszyn trzeba się starać, poznawać trasy, zaciskać zęby. Niesamowite, jak ta gra mi się spodobała. Oczywiście nie jest idealna, bo dość krótka i skierowana raczej do wąskiego grona odbiorców. ■■

OCENA 7.5/10

DOPIERO WIPEOUT BĘDZIE ALTERNATYWĄ

Łowcy na start

Fatal Inertia to prawdziwa studnia achivementów. W przeciągu pierwszych trzech kwadransów zabawy moje konto gamerscore powiększyło się o prawie setkę tych – dla niektórych, dla mnie nie – życiodajnych punktów. Za złapanie wszystkich przeciwników w chmurze dymu wpadło 20 punkcików, za każde kolejne zwycięstwo w zawodach również mnożyły się po dysze. Poszukałem w menu i znalazłem, że by wycisnąć z gry wszystkie soki trzeba spędzić trochę czasu w sieci i wygrać nawet sto wyścigów przez Internet. Niektóre achievmenty są jednak błahe – wygrać z kolegą na podzielonym ekranie. Albo strącić z siebie kilka uciążliwych kulek udaną beczką.



BLAZING ANGELS 2
SECRET MISSIONS OF WWII

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft Rom
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Można sobie polatać, trochę postrzelać, posłuchać dobrej muzyki.
ZŁE: Nie da się wczuć w klimat, nie pomaga w tym przeciętna oprawa.
BRZYDKIE: Strzelanie dla strzelania, bez powodu, bez celu, bez pomysłu.

MARCELLUS: Zabie- Tak dla mnie mógłby brzmieć podtytuł tej gry, bo niby dlaczego na przykład miałoby mnie interesować strzelanie do celów naziemnych przez dziesięć minut, skoro działa przeciwlotnicze nie potrafią konkretnie mnie trafić, a kręcące się w pobliżu samoloi trzeba powstrzymać e czuć w ogóle powagi sytuacji, nie ma czegoś, co wciągnęłoby bez reszty do świata gry. Raczej myśli się o tym, k dla mnie mógłby brzmieć podtytuł tej gry, bo niby dlaczego na przykład celów naziemnych przez dziesięć minut, skoro działa przeciwlotnicze ni

O TAKICH GRACH ZAPOMINA SIĘ PO TYGODNIU

Pomysł był taki, żeby wcielić się w rolę pilota myśliwca lub małego bombowca i postrzelać do szkopów, pardon, nazistów w różnych miejscach świata, naturalnie podczas Drugiej Wojny Światowej. Ale, o ile w fpsach pokazano już chyba na każdy możliwy sposób największe batalie tej wojny, tak w symulatorach lotu (nawet tych arcade'owych, bo właśnie takie jest Blazing Angels 2) nie ma powodu by ich unikać, bo niespecjalnie się ostatnio na nich skupiano. Dążę do tego, że jeśli już przychodzi mi strzelać się w powietrznych pojedynkach z asami Luftwaffe, to czemu w jakichś fikcyjnych misjach? Nie mówię, że koniecznie chciałbym uczestniczyć w nalocie dywanowym na Drezno, ale czemu nie poszaleć nad Normandią, czy zawalczyć z Japończykami w Pearl Harbor? Niestety, kolejne misje rzucają gracza gdzieś w wysokie góry, do Egiptu (tak, piramidy też są), czy nad jakieś bliżej nieokreślone lasy. Ani to specjalnie interesujące, ani kręcące, a jakby nie było, to wciąż ten sam teren, tylko trochę inaczej wyglądają budynki i kolory otoczenia.

→I CO MNIE TO OBCHODZI?

Tak dla mnie mógłby brzmieć podtytuł tej gry, bo niby dlaczego na przykład miałoby mnie interesować strzelanie do celów naziemnych przez dziesięć minut, skoro działa przeciwlotnicze nie potrafią konkretnie mnie trafić, a kręcące się w pobliżu samoloty wroga w ogóle się mną nie interesują? Poza tym, nawet jeśli trzeba powstrzymać bombardujące miasto maszyny wroga, nie czuć w ogóle powagi sytuacji, nie ma czegoś, co wciągnęłoby bez reszty do świata gry. Raczej myśli się o tym, by wykonać zadanie polegające na zniszczeniu określonej liczby samolotów w wyznaczonym czasie.

Do pomocy oddelegowano kilku całkiem niezłych strzelców, którym wydaje się proste komendy odpowiednimi przyciskami na krzyżaku. Nie są oni niestety najmądrzejsi i niejednokrotnie musiałem wydawać im ten sam rozkaz kilkukrotnie, bo po minucie zapominali, że mieli skupić się na

■ Czemu nie ma pięknych wybuchów? Co z nextgenowymi shaderami, normal i bump mappingami, z odbijającym się od powierzchni samolotu promieniami słońca? Dlaczego animacja nie jest uberpłynna? Może Rumuni po prostu lepiej nie potrafią.

walce z każdym możliwym przeciwnikiem i wracali do spokojnego lotu przy jednym ze skrzydeł mojej maszyny. Podoba mi się za to pomysł z nadaniem im szczątkowych osobowości. Każdy ma swoje silne i słabe strony, i zdarza się trafić na wesołka, którego strzelanie tak bawi, że krzyczy na całe gardło z radości przez radio, gdy tylko strąci cel.

→I DRAMAT BEZ EMOCJI

Fajnie byłoby, gdyby zadbano o odrobinę dramaturgii i nagle okazywałoby się, że wesołek przestaje się cieszyć, bo na ogonie siadły mu niemieckie asy, a bohater musi pędzić na złamanie karku o włos mijając podrzędne samoloty wroga, by w kilkanaście sekund uratować swojego człowieka. Nic z tego – jak coś, to tylko naprawdę świetna muzyka nagrana przez orkiestrę symfoniczną stara się nadać trochę odpowiedniego tonu.

Gorzej brzmią pozostałe dźwięki. O ile samoloty niemieckie jeszcze jakoś warczą, tak moja maszyna wypadła niespecjalnie przekonująco. Zresztą w ogóle nie wygląda zbyt realistycznie, jest maleńka, niewiele większa od ciężarówki, a jak się podleci nisko, tak, by minąć wrogich żołnierzy, to okazuje się, że mogliby we trzech przenieść ją na barkach. Poczułem się jakbym małym samolocikiem brał udział w zawodach Red Bull Air Race, a nie szalał na wojnie myśliwcem. Zresztą arcade'owy styl grania pozwala na wykonywanie akrobacji znanych właśnie z tych szalonych wyścigów. Nie ma problemu, by na pełnej prędkości pikować przez minutę, a w ostatniej chwili nagle totalnie zwolnić i spokojnie unieść się na bezpieczną wysokość. Hamulec jest tak silny, że samolot niemal staje w miejscu, dzięki czemu łatwo się obraca i ustawia na cel.

→I SZARE NIEBO

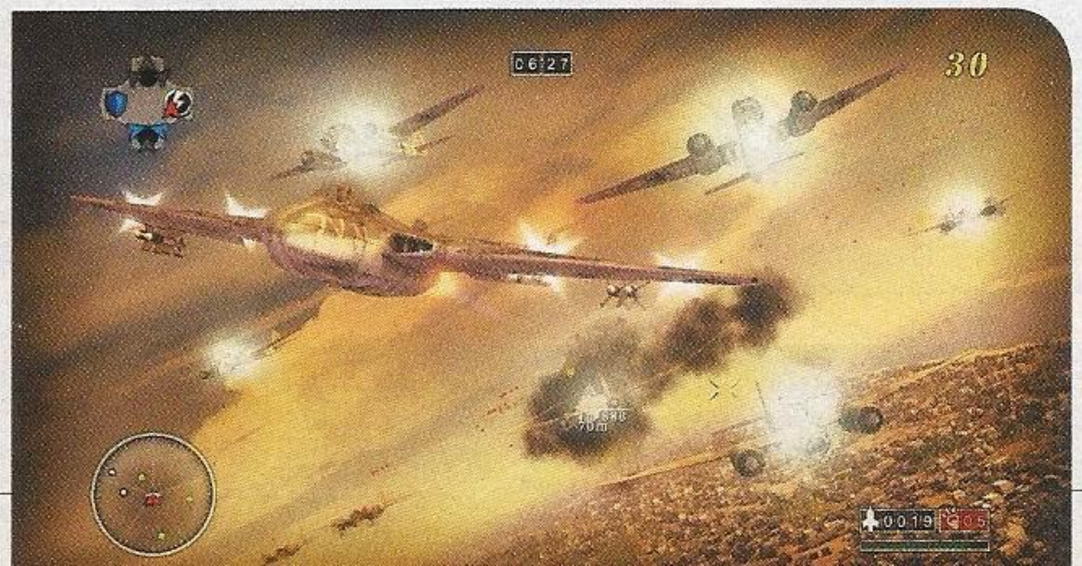
Jeśli ktoś nie może przyzwyczaić się do widoku zza ogona, zawsze może przełączyć się do kokpitu, ale wtedy zmienia się delikatnie sterowanie i manewrowanie staje się zdecydowanie trudniejsze – odrobinę bardziej przypomina symulator, niż luźną gierkę o lataniu. Ale nawet zabawa w tuning (usprawnienia systemu celowania, czy mocniejsze pancerze kupowane za zdobyte w czasie misji punkty) nie ukryje faktu, że Blazing Angels 2 jest właśnie taką sobie giereczką bez wyrazu. Na dodatek nienajładniejszą. Owszem, można polecieć wysoko ponad chmury, a później zniżyć się, by przekonać się, że kwadraciki w dole, to rzeczywiście budynki, a nie jakaś ściemniona bitmapa. To tylko nudnawy przeciętniak, o którym chcę zapomnieć nie za tydzień, a już dziś. ■■

OCENA 6.5/10
WYPRANY Z EMOCJI

Ubisoft Romania?

Czy potraficie powiedzieć cokolwiek o producencie Blazing Angels? Rumuński oddział Ubisoftu od piętnastu lat działa w branży, a zaczęło się od sześciu koleżków zajmujących się portowaniem gier francuskiego giganta na pecety. Hej, to prawie jak People Can Fly konwertujące Gears of War na kompy. Prawie, jak wiemy, robi wielką różnicę. A teraz inne pytanie. Dlaczego firma od tylu lat zajmująca się grami skupia się na produkcji przeciętniaków pokroju Blazing Angels, które ani nie wyglądają, ani specjalnie nie bawią?

■ W zależności od oceny (czas wypełnienia zadania, ilość strąconych wrogów i tak dalej) otrzymuje się jedną lub kilka maszyn, ale niespecjalnie różniących się parametrami. Nie zauważyłem, by niewielkim bombowcem latało się inaczej, niż myśliwcem.



SUPER PAPER MARIO

NIE TAKI MARIAN CIENKI, JAK GO MALUJĄ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Int. System
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□

DOBRE: Oryginalne pomysły, humor, liczba sekretów.
ZŁE: Elementy RPG nie za bardzo pasują do charakteru gry.
BRZYDKIE: Oryginalne projekty poziomów to nie zawsze ładne projekty.

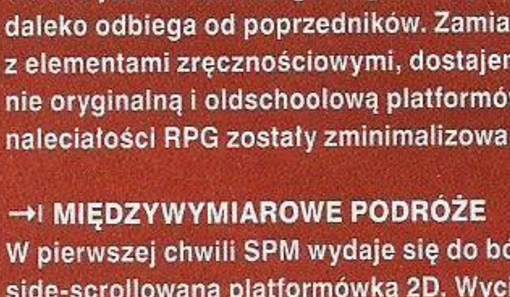
MARCELLUS: Można sobie żartować z nadmiernej eksploatacji Mariana i spółki w większości gier Nintendo, ale okazuje się, że wąsaty hydraulik zazwyczaj równa się jakość, pomysł i grywalność. I nawet jeżeli nie każda gra z jego udziałem okazuje się równie wiekopomna, jak Super Mario Bros. 64, to można być pewnym jednego – raczej nie okaże się słaba. Co najwyżej przeciętna, jak ostatnie Mario Party. A SPM na pewno słabe nie jest, tę bajkę warto polubić.

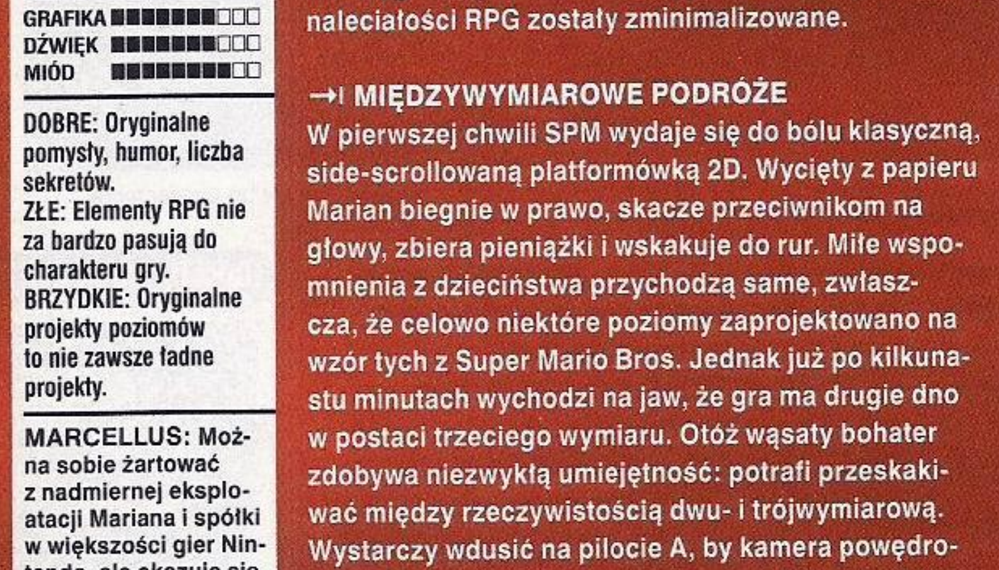
Nie ulega wątpliwości, że najważniejsza gra z maskotką Nintendo w tym roku nadejdzie w listopadzie i oczy wszystkich są zwrócone właśnie na nią. W końcu dawno nie było na horyzoncie godnego następcy Mario 64. Nie przeszkadza to jednak firmie w międzyczasie eksploatować hydraulika w innych pozycjach – jak długo są to dobre produkcje, nic w tym złego. Tak też jest z Super Paper Mario, która w oczywisty sposób nawiązuje do poprzednich papierowych przygód z Nintendo 64 i GameCube. Trudno jednak nazwać go sequelem, ponieważ zbyt daleko odbiega od poprzedników. Zamiast roleplaya z elementami zręcznościowymi, dostajemy jednocześnie oryginalną i oldschoolową platformówkę, w której naleciałości RPG zostały zminimalizowane.

→| MIĘDZYWYMIAROWE PODRÓŻE

W pierwszej chwili SPM wydaje się do bólu klasyczną, side-scrollowaną platformówką 2D. Wycięty z papieru Marian biegnie w prawo, skacze przeciwnikom na głowy, zbiera pieniążki i wskakuje do rur. Miłe wspomnienia z dzieciństwa przychodzą same, zwłaszcza, że celowo niektóre poziomy zaprojektowano na wzór tych z Super Mario Bros. Jednak już po kilkunastu minutach wychodzi na jaw, że gra ma drugie dno w postaci trzeciego wymiaru. Otóż wąsaty bohater zdobywa niezwykłą umiejętność: potrafi przeskakiwać między rzeczywistością dwu- i trójwymiarową. Wystarczy wdusić na pilocie A, by kamera powędrowała za plecy i ukazała poziom z zupełnie nowej perspektywy. Trzeba jednak uważać, bo Mazza nie może przebywać w trzecim wymiarze zbyt długo, o czym informuje odpowiedni wskaźnik.

Do czego służą międzywymiarowe skoki? Oczywiście, jak to w grach Nintendo, do rozwiązywania zagadek. Ponieważ tutaj naprawdę wszystko zależy od punktu widzenia. Jeśli plansza kończy się, wystarczy spojrzeć na to z innej perspektywy, by odkryć niewidoczne wcześniej drzwi. Albo że głębiej, niejako w tle, znajduje się ścieżka prowadząca do następnej części poziomu. Wszystko opiera się na zasadzie, że w trybie „dwa de" kamera jest ustawiona tak, by wszystko wydawało się leżeć w jednej linii. Dlatego przykładowo patrząc z boku gracz widzi rząd monet, podczas gdy w rzeczywistości jest ich kilka. Ale to nie koniec patentów. Generalnie wszystkie obiekty wraz z przeciwnikami można podzielić na dwuwymiarowe („papierowe") i trójwymiarowe. Te ostatnie są widoczne w obu ustawieniach kamery, ale z pierwszymi sprawa ma się nieco inaczej: w trzecim wymiarze zwyczajnie nie istnieją, gdyż są zbyt cienkie. Dlatego omawiana umiejętność Mariana służy też do omijania większości przeszkód. Jeśli czegoś w 2D nie da się przeskoczyć, najprawdopodobniej w 3D można to obejść z boku. To samo tyczy się też wrogów, choć czasem to tylko wygoda, a czasem konieczność. Trzeba przyznać autorom, że pomysłów na wykorzystanie tego patentu mieli sporo. Nie raz i nie dwa zaskoczy Was sposób rozwiązania danego problemu i jak niewidoczne rzeczy wyłaniają się po zmianie perspektywy. Ja opisałem powyżej tyko kilka najprostszych przykładów.





■ Gotowanie na Wii jest ostatnio w modzie, dlatego i w SPM Mario może sobie coś upichcić. Obyło się jednak bez machania wiilotem i podobnych akcji – od tego jest Gotująca Mama.

→| TOWARZYSZE

Pomysł ze zmianą wymiarów napędza całą rozgrywkę, ale zabawa nie kręci się tylko wokół niego. I całe szczęście, bo szybko zrobiłoby się nudno. Poza tym wątpię, by Intelligent System dali wtedy radę zapełnić te kilkanaście godzin zabawy. Dlatego też do uratowania świata staje się konieczne skorzystanie z pomocy innych. Z czasem do Mariana przyłączają się dobrze znane postacie, jak na przykład księżniczka Peach czy nawet Bowser. Gracz może się w dowolnym momencie między nimi przełączać w celu skorzystania z ich unikalnych zdolności. W praktyce jednak działa to nie do końca dobrze, ponieważ i tak dziewięćdziesiąt procent czasu biega się hydraulikiem. A to z tego względu, że pozostali nie potrafią skakać między wymiarami, przez co mija się z celem pozostawanie w ich skórze dłużej, niż to niezbędne. Na szczęście

■ Nintendo wie jak grać na sentymentach i wrzuciło do gry mnóstwo smaczków. Poziomy łudząco podobne do tych z Super Mario Bros. na NESa i SNESa, niektóre modele postaci z tamtych gier czy rozpikselowany dymek spod butów hydraulika, to tylko nieliczne przykłady.

■ Jako, że gra powstawała jeszcze na GCN, niespecjalnie pasuje do niej machanie kończynami. Na szczęście autorzy też tak pomyśleli i tylko nieznacznie uaktualnili sterowanie, nie wywracając wszystkiego do góry nogami.

gracz na swej drodze spotyka również inne przyjazne istoty, zwane Pixl. To te geometryczne kształty na screenach, latające obok Mario. Każdy wspiera gracza konkretną umiejętnością i również może być szybko zmieniony na inny. Przykładowo jedna z tych istot pozwala stanąć papierowym bohaterom bokiem, a że są grubości kartki papieru, mogą łatwo prześliznąć się wąskimi przejściami. Pixli jest całkiem sporo i są użyteczne zarówno w walce, jak i eksploracji.

Wspomniałem już na początku, że w SPM pozostały nieliczne ślady role-play'owego rodowodu. Zniknęły turowe walki, rozwijanie postaci w pożądanym kierunku czy zwiedzanie miast. Z tych ostatnich wprawdzie jedno się ostało, ale krążenie po nim i zagadywanie mieszkańców gryzie się z ostro zręcznościowym nastawieniem pozostałej (i przytłaczająco większej) części gry. Tak samo wygląda sytuacja z innymi elementami rpg. Przedmiotów się praktycznie nie używa, a zdobywanie doświadczenia i kolejnych leveli jest, żeby było, gdyż i tak wszystko odbywa się bez udziału gracza. Nie może on rozdysponować punktów między różne statystyki, bo pozostały z nich tylko energia i siła ataku. Szkoda, bo poprzednie Paper Mario na GameCube'a podobało mi się takie, jakie było. Wydaje mi się, że lepiej by się stało, gdyby developer całkowicie uderzył w gatunek platformówki, bo elementy rpg wydają się teraz wrzucone na siłę.

POMYSŁ ZE ZMIANĄ WYMIARÓW NAPĘDZA CAŁĄ ROZGRYWKĘ, ALE ZABAWA NIE KRĘCI SIĘ TYLKO WOKÓŁ NIEGO

→I KOLOROWA WYCINANKA

Muszę z bólem przyznać, że nieco zawiodłem się na grafice. Poprzednie gry z serii zawsze wywoływały pozytywne reakcje, głównie dzięki ślicznym teksturom i dobranej ze smakiem kolorystyce. W SPM jest z tym nieco gorzej. Wprawdzie graficy mieli kilka oryginalnych pomysłów, ale nie zawsze to, co pomysłowe, jest ładne. Drzewa zbudowane z geometrycznych kształtów czy pseudo-fizyczne wzory w tle interesują przez chwilę. Ale po dłuższej zabawie dostrzega się, że większość światów jest pustawa i monotonna. Brakuje im klimatu i odrobiny artyzmu, który przecież był obecny w poprzedniczkach. Ja wiem, że jest to częściowo spowodowane konwencją, która w niektórych sprawach zakłada minimalizm, ale jestem pewien, że można było bardziej się postarać. Choć motyw z rysowaniem się świata na oczach gracza jest pierwszorzędny. Zawodzi jednak nieco widok w 3D: raz, że niektóre płaskie obiekty wyglądają wtedy tragicznie, a dwa, że występuje pop-up! Zwykłe lenistwo, bo ani mocy obliczeniowej ani czasu nie brakowało, a mimo to w oddali plansza się bezwstydnie dorysowuje. Nie przeszkadza to bardzo, bo w trzeci wymiar wskakuje się raczej na krótko, ale fakt pozostaje faktem.

Kilka ciepłych słów mogę za to napisać o muzyce. Nie nastawiajcie się na jakieś symfonie, ale remixy typowo „hydraulicznych" kawałków pomieszane z wariacjami na temat różnych gatunków muzycznych pasują do radosnego i nieco prześmiewczego charakteru gry. Tak samo jak dialogi, które często wywołują uśmiech na twarzy. Autorzy naśmiewają się z poprzednich gier z Mario czy nawet fanbojów. Jedna z postaci rzuca: „Uwielbiam wchodzić na fora i narzekać na gry, w które w życiu nie grałem". Słodkie, nieprawdaż?

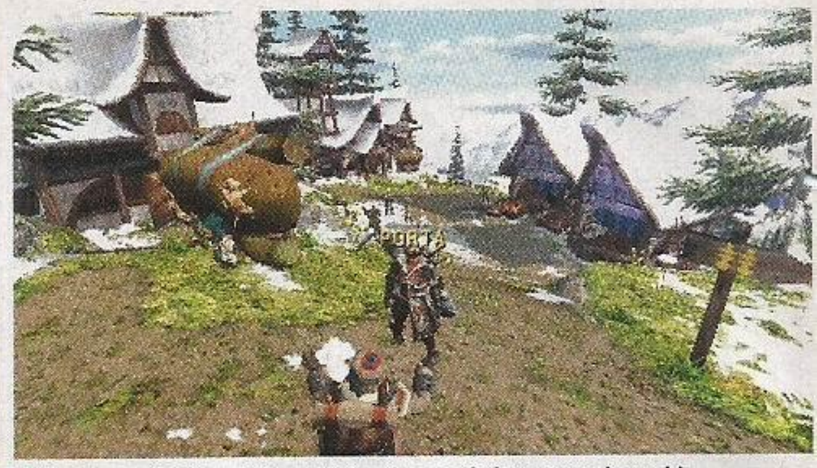
→I CO Z TYM MARIO?

Po niezwykle przychylnych ocenach na Zachodzie, po Super Paper Mario spodziewałem się rewelacyjnej zabawy. Niestety, produkt finalny nie sprostał wygórowanym oczekiwaniom, przez co czuję lekki zawód. Papierowy Mario nie jest tak rewelacyjną zręcznościówką, jak był erpegiem. Wprawdzie ma mnóstwo ciekawych patentów, ale tylko zmiana wymiarów zasługuje na miano świetnego, a i do niego człowiek w końcu się przyzwyczaja. Do tego dochodzi kilka zgrzytów, o których wspominałem wcześniej. Być może, gdyby europejski oddział Nintendo zaserwował nam SPM zaraz po premierze w Stanach, czyli przeszło pół roku temu, moje wrażenia byłyby inne. Nie zmienia to jednak faktu, że mamy do czynienia z produktem unikatowym. Na uwagę zasługuje zwłaszcza przepotężna liczba sekretów, a także sposób ich ukrycia – fani szperania po kątach będą zachwyceni. Jeśli szukacie zręcznościowej rozrywki na wysokim poziomie, to się nie zawiedziecie, ale nie nastawiajcie się na mega-hit, przez który zapomnicie o całym świecie. SPM zwyczajnie nie jest tego typu produktem. To bardzo dobra pozycja, której zabrakło kilku szczegółów, by stać się świetną. Dlatego też nie dostaje świetnej noty. ■■

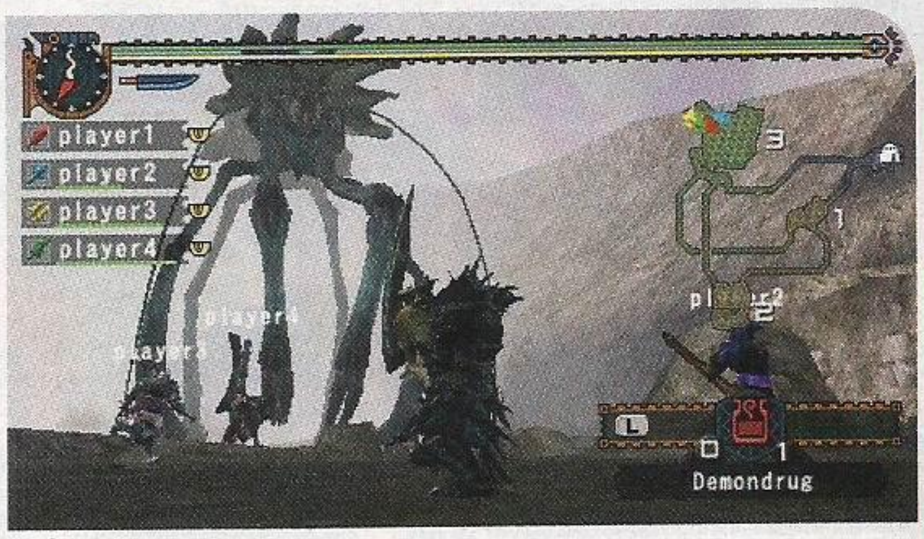
OCENA 7.8/10
CIEKAWA MIESZANKA

KTO PIERWSZY?

Co ciekawe, SPM nie jest ani jedyną, ani nawet pierwszą pozycją, która wykorzystuje zmianę widoku z 2D na 3D i vice versa. W maju Sega wypuściła grę logiczną o wdzięcznej nazwie Crush, która wykorzystywała ten sam mechanizm, co produkt Intelligent System. Tylko że była pozbawiona walki czy zbieractwa, a skupiała się głównie na dotarciu do wyjścia. Czy w takim razie Nintendo perfidnie zerżnęło pomysł od Niebieskich? Trudno powiedzieć. Wprawdzie SPM trafia do nas dopiero teraz, jednak w Stanach pojawił się przed premierą Crush. Ponadto był w produkcji od dosyć dawna, gdyż grę planowano pierwotnie jeszcze na Kostkę. Czyżby wychodziło na to, że winna jest Sega? Także wątpliwe – pierwsze info o Crush pojawiło się na tyle krótko po zapowiedzi SPM, że najbardziej prawdopodobna wydaje się wersja, iż obie ekipy miały podobny pomysł jednocześnie.



■ Zanim opuścicie wieś, musicie: a) pogadać ze staruchem, b) przejść kurs zabijania, c) dobrać sobie ekwipunek, d) jeszcze raz pogadać ze staruchem (ale już tak na poważnie), e) wziąć zlecenie... Prosto w każdym razie nie jest.



MONSTER HUNTER FREEDOM 2

txt: MATT

PSP

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Oprawa budzi szacunek. W ogóle sam fakt, że świat Monster Huntera mieści się teraz w kieszeni, budzi szacunek!

ZŁE: Długi i nudny tryb samouczka, nieciekawi (czytaj – pozbawieni japońskiego przerysowania) przeciwnicy.

BRZYDKIE: Brak lokowania się na przeciwnikach to pomyłka stulecia. Aha, czy mi się wydaje, czy w tej grze naprawdę brakuje żywych kolorów?

GULASH: Żywych kolorów faktycznie brakuje, ale sama gra to kawał porządnego slashera z erpegowymi aspiracjami. Do tego czasu już powinniście zaliczyć Dungeon Siege – warto teraz sięgnąć po Monster Huntera 2. Capcom można zaufać, ich gry biorę w ciemno.

„SZUKAM OGNIA" – MIECZ

Dobra gra RPG wcale nie musi mieć ani wielkiego świata, ani tysięcy potworów, ani wywalonego w kosmos bohatera, który zabija spojrzeniem. Dobry „roleplay" powinien być przyjazny (uwaga, uwaga!) przede wszystkim kolekcjonerom, bonusożercom i złotówom. Bo widzicie, radość grania w RPG wcale nie płynie z tego, że się głównego bossa rozwaliło wyjęciem miecza z pochwy. Ubaw to jest w momencie, gdy się ten miecz samemu znajdzie, a zbroję zmontuje z dziesiątek porozrzucanych po lochach akcesoriów. Monster Hunter od trzech lat jest ciągle taki sam – zero fabuły (okej, prawie zero fabuły – coś tam się mówi o głównym bohaterze, jego korzeniach, itp.), a do tego dziesiątki godzin radosnego rzezania połączonego z do bólu przesadną kolekcjonerką. Monster Hunter jest na ustach każdego Japończyka od czasów, gdy zadebiutował na PS2, zaś **Monster Hunter Freedom 2** to taka dziesiąta woda po kisielu. Czy równie grywalna?

→I CO NA RZECZY

Do wykonania będzie grubo ponad 250 misji – to swego rodzaju gwarancja, że podobnie jak poprzednie Monster Huntery, ten również nie wyląduje na półce po dwóch godzinach zabawy. Cieszy mnie fakt, że PSP wreszcie dostaje gry, którym trzeba poświęcić więcej czasu i umiejętności, niż za czasów Ridge Racera. Na początku składacie do kupy swojego bohatera, w czym pomaga kreator postaci. Tutaj standardowo i bez szaleństw ustalacie takie cechy, jak płeć, profil czaszki, kolor skóry, obicie w muskulaturę, regulacja głosu i temu podobne. Identycznie jak w poprzednich częściach gry, Wasza pociecha budzi się w lepiance na środku wsi, robi rundkę po okolicy, dowiaduje się, że potwory nadchodzą ze wszystkich stron, dobiera sobie oręż, przechodzi szybki samouczek u lokalnego zabijaki i rusza w świat, aby ubijać pokraki.

No właśnie. Gdyby Capcom oparł Monster Huntera na prostym hack'n'slashingu, to po godzince takiego biegania i siekania byłoby naprawdę nudno. Tłuczenie stworów dla samej idei jest słabe i Capcomowcy dobrze o tym wiedzieli. Monster H. ma więc wszystko to, co po dziś dzień decyduje o sukcesie Diablo, World of Warcraft, czy Dungeon Siege. Tu się po prostu zagarnia niezliczone ilości przedmiotów. Oczywiście potem cały ten złom się sprzedaje, modyfikuje, skleja i przerabia, ale wszystko to tylko i wyłącznie po to, aby ruszyć w świat po jeszcze więcej tanich bzdetów. Zapomnijcie o wyszukanej, wielowątkowej fabule. To nie jest kolejny japoński RPG, w którym główny boss jest po trzydziestce i emanuje fioletową poświatą.

Zawiedzeni będą również fani japońskich potworów. Nie ma mowy, aby na drodze bohatera stanął jakiś stuknięty żelek, czy inny blob świrek. Tutaj po ziemi twardo stąpają dinozaury, które trzeba równie twardo i brutalnie wycinać. Na początek nie będzie to nic trudnego – pierwsze zadanie Waszego pupila polega na siekaniu bezbronnych pokrak, które nie do końca nawet wiedzą, czym jest słowo „przemoc". Ten czas radzę poświęcić na zapoznanie się z klawiszologią, bo jak już rzucą się na Was raptory, a z nieba spadnie gigantyczna Wywerna, to może się okazać, że brakuje Wam skilla. Dobrze przeczytaliście – ta gra szybko robi się trudna, ale to tylko motywuje do szukania lepszych gadżetów i eksperymentowania z bronią.

→I CIĘŻKI ZAPŁON

Na początku ciężko jest się w świecie gry odnaleźć. To zupełnie tak, jakby Capcom wyszedł z założenia, że poprzedni Monster Hunter był na tyle kultowy, że tym razem wystarczy przypomnieć jedynie najbardziej ogólne podstawy. I tu niebiesko-żółci trochę moim zdaniem przegięli.

Początkujący gracz, który zabawę z tą serią zaczyna dopiero teraz, przy okazji Freedom 2 będzie długo zastanawiał się nad tym, dlaczego nie może tak po prostu opuścić bohaterem wioski, po co mu w plecaku ruszt do pieczenia mięsa, po jaki czort musi w ogóle się odżywiać i dlaczego tak ważne jest ostrzenie broni, czy wyczucie przy pieczeniu żarcia. Nie ma co – w świecie Monster Huntera trzeba spędzić przynajmniej dwie godziny, aby ustalić wreszcie, że bohater nie ruszy się ze wsi, jeśli nie będzie miał określonego zlecenia do wykonania, bardzo szybko osłabnie, jeśli będzie głodny i nikogo nie zabije, jak mu się broń stępi.

Monster Hunter Freedom 2 nie jest najładniejszą grą na PSP, ale niech skonam, jeśli nie jest jedną z najbardziej dopracowanych. Capcom nie siedzi w tym biznesie od wczoraj, w związku z czym animacja jest ultrapłynna nawet w momencie, kiedy bohater wybiega na otwarte pole i sieka uciekające przed nim dinozaury. A już sam ludzik animowany jest wręcz perfekcyjnie – zabójczo wygląda zwłaszcza moment, kiedy biegnąc próbuje schować broń. Po prostu mistrzostwo świata!

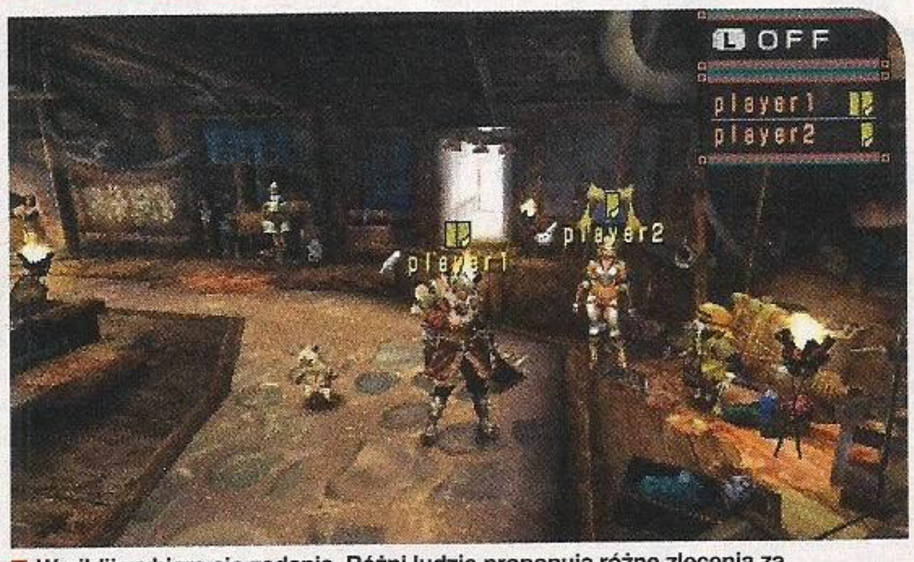
Powiem krótko – jeśli ciągle kochacie Diablo, ale nie za klimat, a właśnie za kolekcjonerkę i pakowanie bohatera, to MHF2 będzie Waszym drugim domem. Poświęćcie nieco czasu na przegryzienie się przez zasady gry, to nie oderwiecie się od niej przez kolejny miesiąc. Mocna rzecz! ■■

OCENA 7.5 /10

CAPCOM SWOBODNIE KONWERTUJE HITY NA PSP!

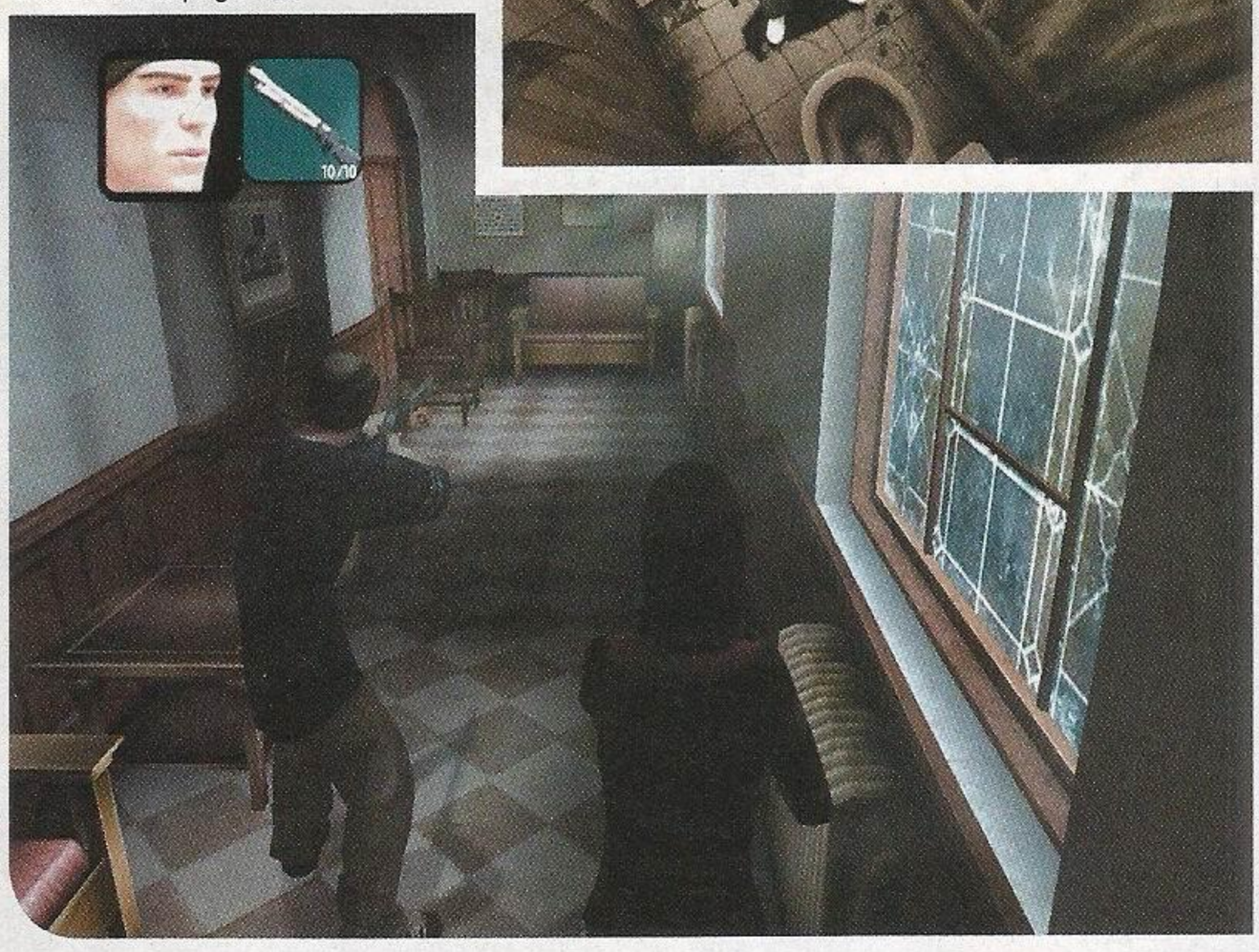
ON / OFF line

Trudno mi uwierzyć, aby tryb online na PSP osiągnął w naszym kraju taką popularność, jak u skośnookich braci. A właśnie w tym trybie tkwi największa siła Monster Huntera. O ileż fajniej bierze się zlecenia, kiedy mamy świadomość, że wraz z nami do boju rusza jeszcze trzech ziomków. Jeśli poważnie myślicie o zaatakowaniu takich tuzów, jak Wywerny, czy Giaprey'e, to po prostu musicie namówić znajomych na PSP wraz z grą. Sama walka z przeciwnikiem nie jest może zabójczo trudna, problem w tym, że do „zabawy" lubią włączać się koledzy przyszłej ofiary. Warto mieć wsparcie.

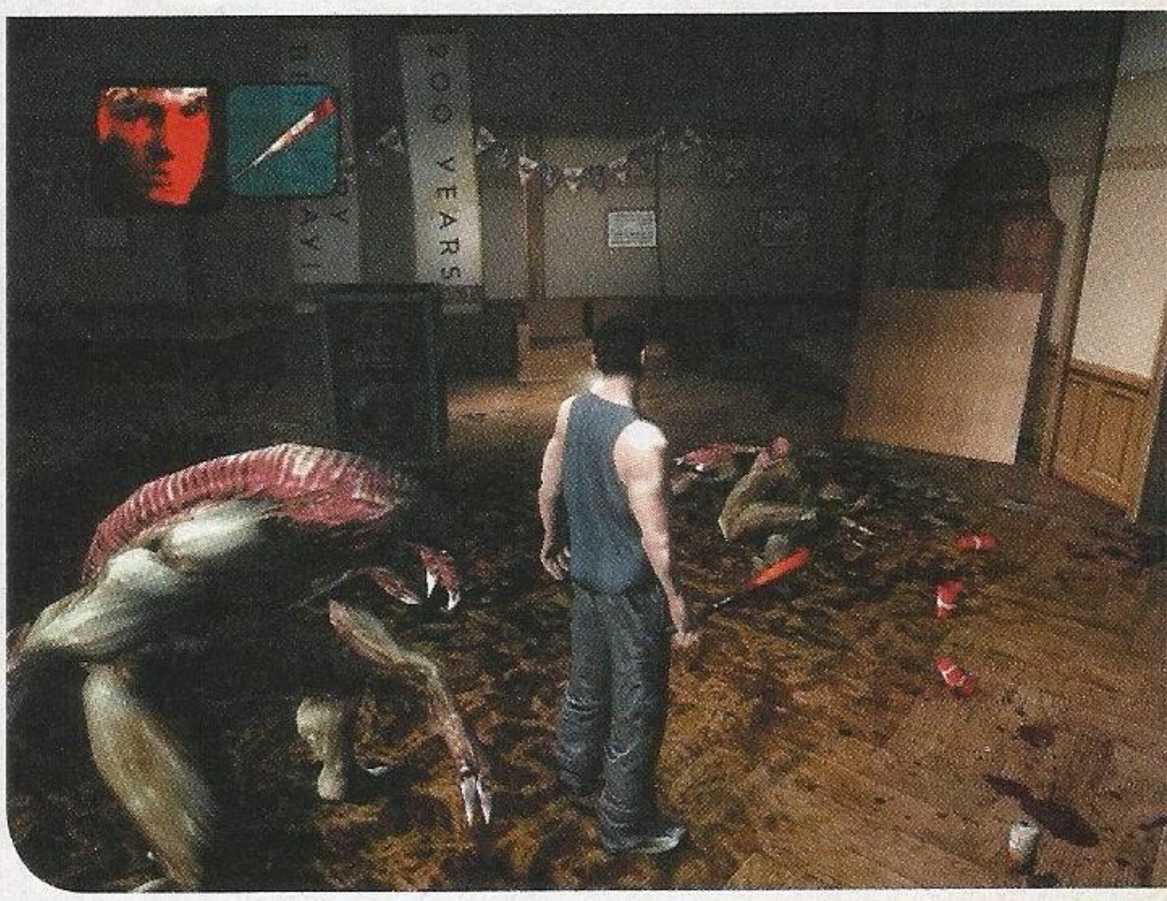


■ W gildii wybiera się zadania. Różni ludzie proponują różne zlecenia za (zgadliście!) różne stawki. Gildię można nawiedzić samotnie (w trybie offline) lub ze znajomymi (online).

■ Kilka złotych zasad teen slasherów poznaliśmy w jednej z części Krzyku – nie wolno uprawiać seksu, jak panna pokaże cycki, to w kilka chwil później będzie martwa,; nie wolno się rozdzielać... Z tej ostatniej wyciągnęli wnioski bohaterowie Obscure 2, choć mieszane pary mogą stanowić pewien problem, wiadomo co tym nastolatkom chodzi wiecznie po głowie...



■ A rektor przecież ostrzegał, żeby nie łazić gdzie nie trzeba – pani woźna właśnie chciała zamieść korytarze i posprzątać sale wykładowe, gdy zobaczyła zostawiających krwawe ślady łobuziaków. Jej gniew dorównał skalą brzydocie.



OBSCURE 2

txt: DrMax

WITAJCIE NA UNIWERSYTECIE FALLCREEK...

Śmiało, zapraszamy do środka. Przekonacie się, że nasza uczelnia stanowi idealny wybór dla każdego młodego Amerykanina i kiedy już się zaaklimatyzujecie, za nic nie będziecie chcieli opuścić jej murów. Nigdy.

Od kilkunastu miesięcy na poletku klasycznych survival-horrorów panuje taka posucha, że zdawałoby się iż producenci pozwolą gatunkowi w spokoju dokonać żywota i użyźnić glebę pod przyszłe, nowatorskie tytuły. A jednak, francuskie studio Hydravision postanowiło tchnąć w truchło jeszcze jedną iskrę życia. Czy zombiak raz jeszcze ruszy na łowy, czy też zdobędzie się tylko na agonalny podryg?

Halo! Proszę się nie oddalać od grupy! Tam nie zaglądamy! Należy pamiętać, że Fallcreek jest starym uniwersytetem. Z tradycjami i innymi... khem... ciekawymi rzeczami. Szwendanie się po ciemnych zakamarkach grozi znalezieniem się w piekielnym wymiarze, gdzie Wasze wrzaski odbijać się będą echem po wsze... Ekhu, znaczy, woźne tego nie lubią. Proszę za mną!

Obscure 2 jest prawdopodobnie jednym z ostatnich przedstawicieli konającego powoli gatunku. Co za tym idzie – ma wszystkie jego charakterystyczne cechy, kilka ciekawych nowinek, a także większość typowych dla niego przywar.

Powiedzieć o fabule, że jest „prosta", to mniej więcej jakby stwierdzić, że Hun Attyla swego czasu nieco narozrabiał. Akcja rozpoczyna się dwa lata po wydarzeniach z pierwszej części, kiedy to ocalali bohaterowie z „jedynki" dostają się na studia. Tym razem siewcą zła okazuje się nowy narkotyk pochodzenia roślinnego, którego zażywanie powoduje mało ciekawe skutki uboczne. Tak jest moi drodzy, narkotyki są złe i twórcy tej gry wzięli na siebie ciężki obowiązek ukazania jak bardzo. Szkoda, że przy okazji zatrudnili lektorów, których głosy i intonacja sprawiają, że mam ochotę zapakować sobie strzykawkę w oko. Pociesznie kiczowate głosy bohaterów nie są nowością w survival-horrorach, ale ta gra momentami przekracza granicę. O odpowiedni poziom przaśnej głupoty dbają też cutscenki oraz dialogi. Nie ma to jak zagadywać koleżankę o jej podboje sercowe jednocześnie tłukąc kijem hokejowym wielkie mackowate nie-wiadomo-co. W skrócie, mamy tu do czynienia z nieźle podrobionym klimatem amerykańskich „teen slasherów", czyli filmów, w których grupa nastolatków musi zmierzyć się z obcym/psychopatą/potworem, etc. Tym razem, podobnie jak w pierwszej części, mamy do czynienia ze złem pochodzenia roślinnego, a na naszej drodze staną przeróżne wykręcone i skrajnie sztampowe monstra.

Nasz uniwersytet posiada nieco przestarzały acz niezawodny system monitoringu. Zamontowane w strategicznych punktach kamery śledzą każdego studenta. Ponieważ kamery nie są już pierwszej młodości, wprowadziliśmy ścisłe reguły dotyczące poruszania się po korytarzach – należy chodzić wyłącznie w parach, nadmiernie szybkie obracanie się i przesadna płynność ruchów będą surowo karane. Proszę jednak się nie przejmować, po kilkunastu zderzeniach ze ścianami powinni się Państwo przyzwyczaić.

Mechanika gry nie odbiega specjalnie od survivalowych standardów, czyli przeszukiwania pomieszczeń w poszukiwaniu przedmiotów, zagadek logicznych i brzydkich istot do zabicia. O ile samo sterowanie nie sprawi większego problemu, zwłaszcza weteranom gatunku, o tyle zachowanie kamery może od czasu do czasu wywołać uniesienie brwi. Perspektywa ma tendencję do zmiany położenia w dziwnych momentach, raz ukazując akcję ze statycznego punktu i tylko gibając się lekko podąża za krokami postaci, kiedy indziej zostaje magicznie uwolniona i swobodnie przemieszcza się wraz z naszymi bohaterami. Na szczęście – nie zdarza się to często i w ostatecznym rozrachunku nie psuje odbioru gry. Psuje go nieco natomiast to, że śmierć któregokolwiek z naszych młodocianych herosów automatycznie kończy grę, niezależnie czy pada postać sterowana przez gracza, czy przez AI. Na szczęście sztuczna inteligencja jest wystarczająco szczwana, żeby nie przeszkadzać nam w grze, a przechodzenie kolejnych sekcji nie nastręcza zbytnich trudności, nawet pomimo zastosowania arcyniewygodnego systemu zapisu gry. Savepointy są tu rarytasem, więc jeśli już zdarzy się Wam paść pod mackami jakiegoś plugastwa, przygotujcie się na obszerną powtórkę z rozrywki.

Dziękuję Państwu za przybycie, mam nadzieję, że podejmiecie rozsądną decyzję i wybierzecie Fallcreek – uczelnię, która patrzy w przyszłość. I pamiętajcie – seks i narkotyki są złem, a władze uczelni wiedzą gdzie mieszkacie. Do zobaczenia w październiku!

Na koniec – krótko o oprawie. **Obscure 2** prezentuje się ładnie. Nie zachwycająco, ale żaden esteta nie powinien paść na zawał. Relatywnie dopracowane modele postaci, szczegółowo zaprojektowane pomieszczenia. Jedyne, co psuje efekt, to animacja, która jest sztywna i odstręczająca, acz po pewnym czasie przestajemy zwracać uwagę na to, że nasz bohater usiadł na kiju od szczotki. Oprawa dźwiękowa po prostu jest – nie odpycha, ani też niczym się nie wyróżnia. Na muzykę składa się mieszanka ambientu z porcjami pseudo-ciężkich gitar, czasem odrobiną chórków i smyków. Taki Akira Yamaoka w wersji odpustowej.

Podsumowując, **Obscure 2** jest całkiem rzetelnym survival-horrorem, co – biorąc pod uwagę posuchę w gatunku – już jest dużym plusem dla fanów. Proszę tylko nie spodziewać się, że cokolwiek tutaj kogokolwiek przestraszy. To nie Silent Hill. Jeśli jednak chcecie odstresowującego horrorka z przymrużeniem oka – nieźle trafiliście. ■■

OCENA 6.9/10

UŚMIECH! JESTEŚCIE W ŚMIERTELNEJ KAMERZE

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Playlogic
- Producent: Hydravision
- Liczba graczy: 1-2

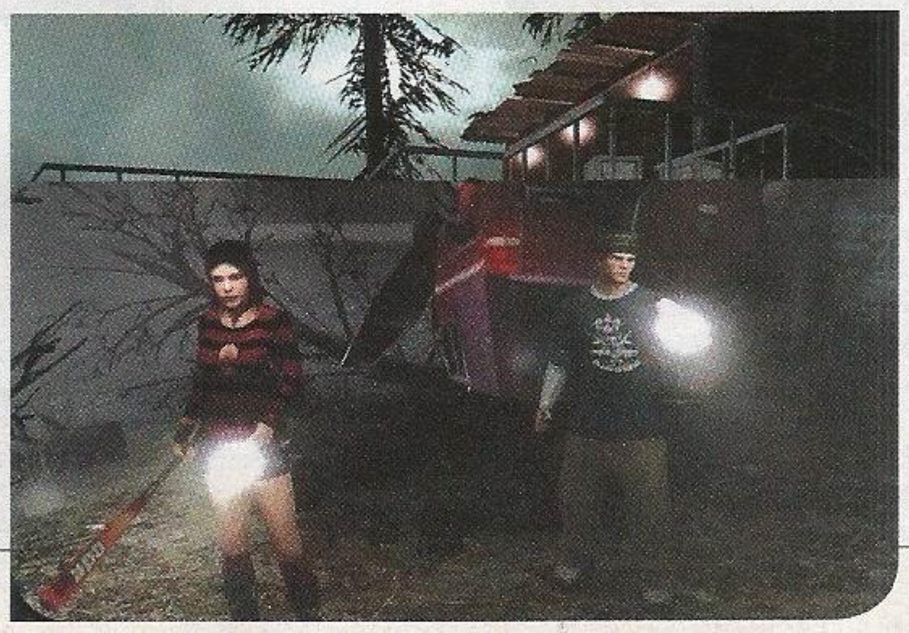
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Tryb kooperacji, radośnie cheese'owa fabułka.
ZŁE: Co by tu nie mówić, mechanika gry sprzed 10 lat. „Gra aktorska" lektorów wywróci Twą duszę na lewą stronę. Jest źleee.
BRZYDKIE: Momentami najwyraźniej bohaterowie, bo kamera czasem odwraca od nich wzrok.

GULASH: Obskurne to Obscure i średnio grywalne, ale mimo wszystko wciągające, jak oglądanie głupich horrorów – jest nieźle, mogło być lepiej.

W duecie raźniej

Podobnie jak w pierwszej części, pod kontrolą gracza znajdują się na raz dwie postacie, pomiędzy którymi możemy się w dowolnej chwili przełączać. Niemal wszystkie czynności wykonywane w grze skupiają się na współpracy obu towarzyszy, a także wykorzystywaniu specjalnych umiejętności każdej z sześciu dostępnych postaci. Nie jest to oszałamiająco rozbudowane, ot, jeden chłopaczyna jest zwinny i przesmyknie się po parapecie, inny ma pół metra w łapie i bez problemu uniesie duże ciężary, a jeszcze inny otworzy każdy zamek. Grając musimy dość często dokonywać przetasowania naszego dwuosobowego składu tak, żeby dopasować umiejętności danych postaci do kolejnej zagadki. Na szczęście, punkt zbiorczy, w którym wymienimy bohaterów, jest zazwyczaj umieszczony na tyle sprytnie, że powroty do niego nie budzą większej frustracji. Nie należy też zapominać o największej zalecie gry, czyli możliwości dołączenia się w dowolnym momencie drugiego gracza i wspólnej zabawy w trybie co-op. Trzeba przyznać, że na tle reszty gier z gatunku jest to dość unikalna sprawa, rozwiązana całkiem wygodnie i potrafiąca dostarczyć sporo frajdy.



SEGA RALLY

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI MA PRZYSZŁOŚĆ?

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA Racing
- Liczba graczy: 1-2 (6)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Klimat sprzed wieków w nowoczesnej oprawie, świetny model jazdy, wymagający przeciwnicy, trudne trasy, zero zwolnień. I styka.
ZŁE: Tras chciałoby się więcej, furek też.
BRZYDKIE: No nic, jak pragnę nowego Killzone'a ;)

qsh: Nie dalej, jak miesiąc temu skrzętnie spisałem Wam wrażenia z demka. Po zabawie z pełną wersją mogę z całą stanowczością stwierdzić, że oto Sega znowu ma przebłysk geniuszu i stworzyła wydajny silnik graficzny, budując na jego podstawie wyśmienite wyścigi. Oczywiście miłośnicy symulacji tylko się skrzywią w grymasie zniesmaczenia, ale szukający posmaku dawnej szkoły i banalnych założeń nie mogą trafić lepiej. Masa licencjonowanych samochodów w kilku klasach, piękne trasy w klasycznych, arcade'owych klimatach i rozrywkowy model jazdy nie do pomylenia z żadnym innym – Sega Racing Studio stanęło na wysokości zadania i perfekcyjnie zmiksowało wszystkie te elementy. Długa i zajmująca zabawa na pewno nie pozwoli Wam oderwać się od konsoli. Polecam.

Ach, powiew klasyki... Kto grał w pierwowzór? Pewnie niewielu z Was, było to naprawdę dawno temu, choć pewnie gdzieś jeszcze można w Polsce wyhaczyć ponad dziesięcioletnie automaty z tą grą. SEGA Rally jest synonimem nieco podupadłego i wyszydzanego przez lata arcade'a. Niesłusznie, co pokazał nie tak dawno MotorStorm, którego docenić można dopiero po dłuższym graniu, bo jest grą z kategorii „easy to learn, hard to master". Ale o ile MotorStorm był zręcznościówką stosunkowo rozbudowaną (i z wybuchami!), tak SEGA Rally naprawdę nie wprowadza nic nowego do gatunku. Czy to źle? Skądże znowu! To jeden z fajniejszych i bardziej wciągających racerów tego roku. I w ogóle też. Tyle, że kompletnie niestrawny dla każdego, kto wymaga milionów samochodów, tysięcy tras, realistycznego prowadzenia furek, zniszczeń, tuningu, grzebania przy ustawieniach samochodów i tak dalej i dalej. Tego wszystkiego tu nie ma. Co jest? Proste zasady, łatwe sterowanie, trudne trasy i nieustępliwi przeciwnicy. Czy to wystarczy? Dla jednych tak, dla innych – niekoniecznie.

→I NIE LUBIĘ PRZEGRYWAĆ

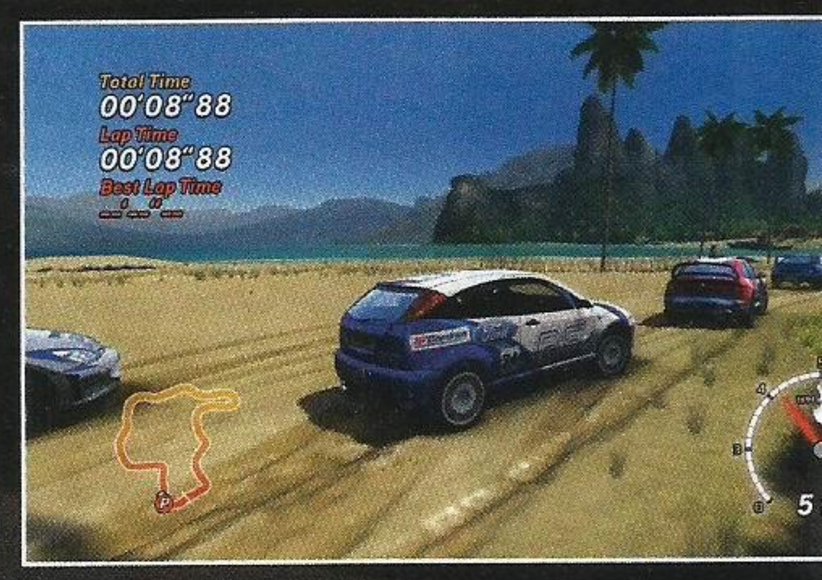
Pierwszy wyścig – krzywię się, bluzgam, marudzę... To ma być dobra gra? Nic tu nie ma, model jazdy nijak ma się do i tak całkiem zręcznościowego DiRTa, realizmu za grosz, furki się nie niszczą, trasy okolone są niewidocznym murem, przeciwnicy gdzieś hen, za siódmą górą i rzeką, bo wbrew zasadom ustanowionym przy okazji Need for Speed'ów i innych – nie ma gumowego AI, jak przeciwnicy odjadą to odjadą, a jak się im odjedzie, to już raczej nie dogonią, choć na pewno będą się cholernie starać. Podchodzi Gulash, rzuca okiem – „Fajna, co? Będzie dziewiątka." Ja – „Jaka kufa dziewiątka, chyba jedynka..." Pięć godzin później nadal siedzę, uczę się na pamięć tras, walczę do upadłego o pierwsze lub chociaż trzecie miejsce i ciułam punkty. Oczy łzawią, palce zdrętwiały od ściskania z całej siły iksboksowego pada... Sorki na chwilkę, idę się przejechać...

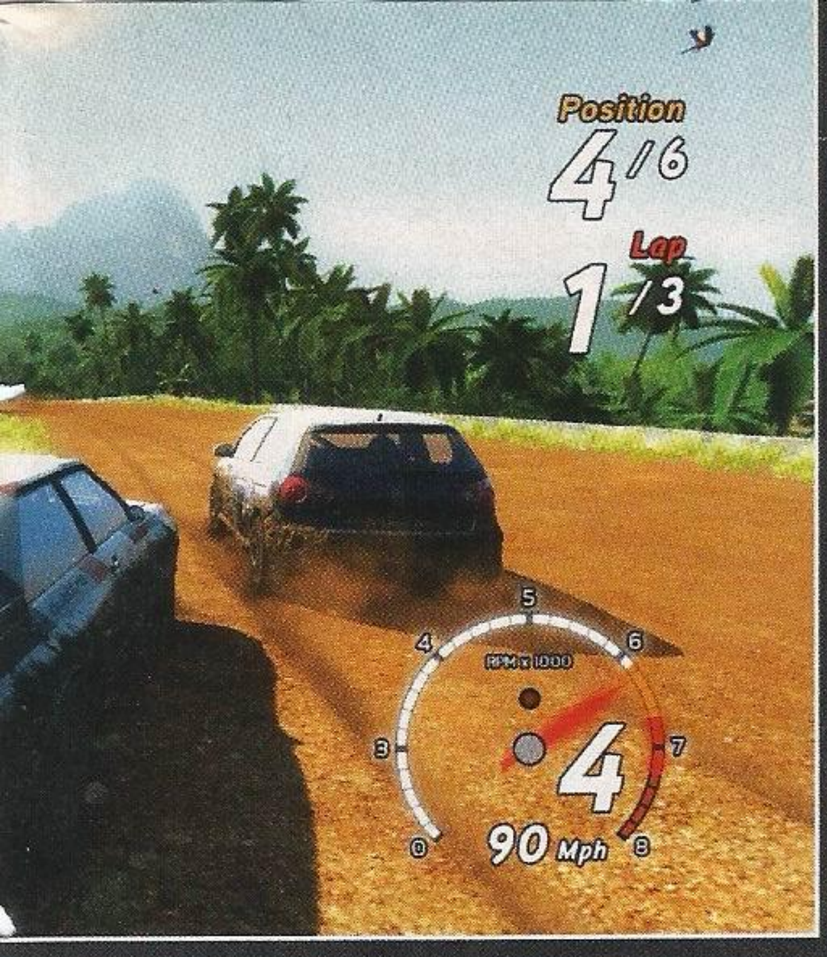
No jestem i znowu się zastanawiam nad przeznaczeniem SEGA Rally – czy ta gra może, jak przed laty, wychować kolejne pokolenie graczy, którzy nie znając niemal kompletnie tematu, siądą i zaczną tak po prostu grać, nie oczekując od gry niewiadomo jakich wodotrysków? Czy to wszystko jest już bez sensu, że rządzić może już tylko tuning, customizacja i milion opcji wrzuconych po to, żeby na pudełku z grą można było napisać odpowiednią porcję marketingowego bełkotu? Albo – w zupełnie inną stronę – że ta gra może trafić tylko do graczy wyrobionych, czujących przesyt i chcących się po prostu ścigać; walczyć z grą na prostych, zrozumiałych zasadach, bez martwienia się za bardzo o to, czy aby na pewno dobrze ustawili zawieszenie, przełożenia skrzyni biegów i docisk skrzydła. Nie wiem, czy jestem w stanie odpowiedzieć na takie pytanie. Mnie się spodobała, choć, jak pewnie zauważyliście, niemal wszystkie jej niedociągnięcia zdążyłem już wymienić. Niedociągnięcia, które przy odrobinie dobrej woli, a raczej – pogodzenia się z tym, jakie zasady grą rządzą, co jest przecież podstawowym wymogiem, aby w ogóle grać – zmieniają się w zalety.

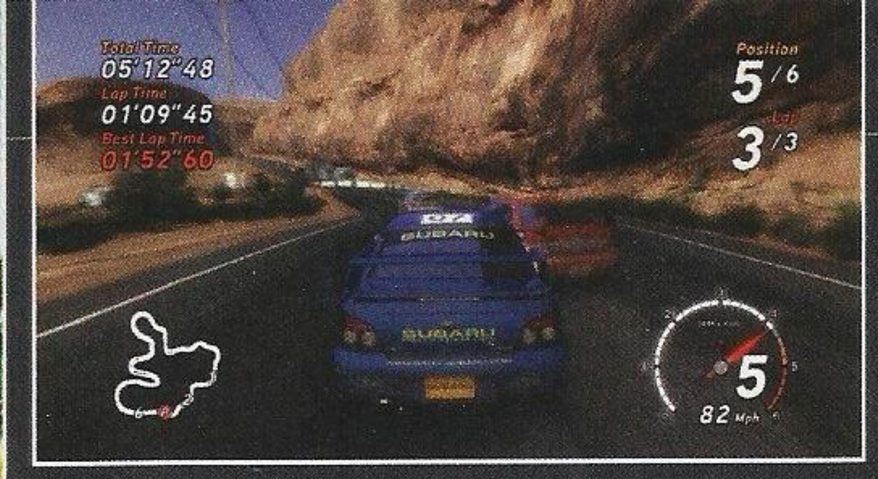
→I ZOMBIAK JEST WROGIEM LEPSZEGO

A prostota wygrywa ze skomplikowaniem w 99 wypadkach na 100. Przykład z Top Geara zerżnięty, trochę ubarwiony na sposób growy... Dwóch bohaterów na przeciwległych końcach miasta ucieka przed zombiakami, biegną do swoich samochodów. Pierwszy dopada do trzydziestoletniego Mustanga, przekręca kluczyk, wrzuca bieg, depcze gaz i tyle go zombiaki widziały. Od otwarcia drzwi do ruszenia minęło kilka sekund. Drugi ma BMW prosto z salonu, nówka funka – bajery, szmery, nawigacja, system komputerowy, iDrive czy inne wymysły, odpalanie na przycisk, instrukcja obsługi porównywalna z tą do Airbusa... Wsiada, odpala... Witaj <tu wstaw swoje imię>! Proszę czekać na załadowanie systemu, proszę zapiąć pasy, miłego dnia życzę – miłym głosem komunikuje komputer pokładowy o mocy tysiąckrotnie przewyższającej te, które pozwoliły stanąć człowiekowi na księżycu. Koleś się szarpie, próbuje przyspieszyć jakoś uruchomienie furki, ale nie za bardzo może się połapać co, jak i dlaczego. A zombiaki właśnie obłażą betkę, tłuką szyby i bez użycia otwieraczy do konserw dobywają mięsko z puszki...

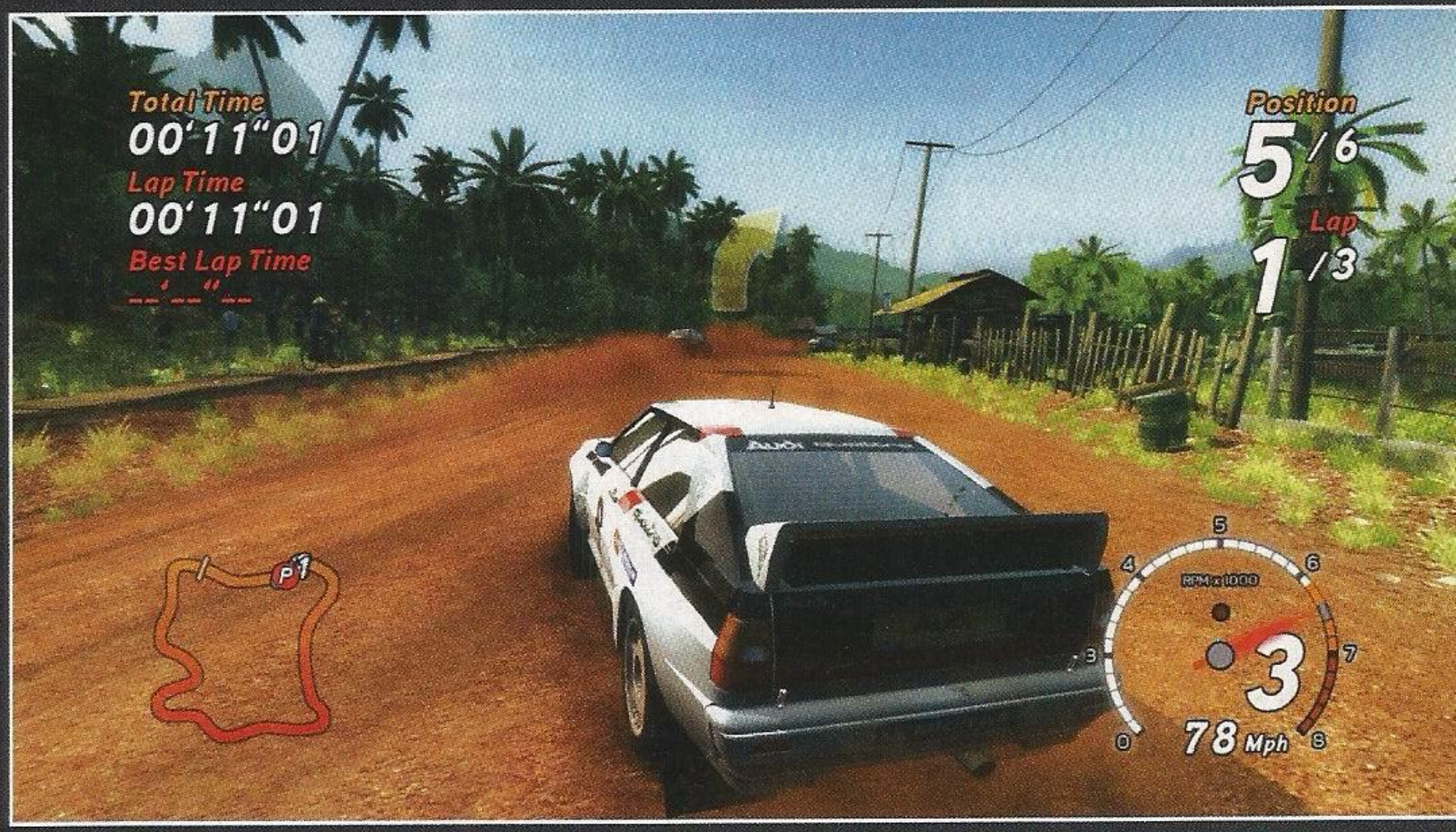
Mustangiem jest SEGA Rally, betą – większość współczesnych gier. Tu naprawdę nie trzeba wiele wiedzieć i obczajać – wystarczy wybrać trasę oraz furę i w zasadzie można ruszać do boju. Owszem, niby jest jeszcze opcja manualnej skrzyni biegów oraz wyboru zawieszenia (terenowe lub uliczne), ale są predefiniowane, nie trzeba nad nimi siedzieć nie wiadomo jak długo poprawiając tu czy tam, żeby się lepiej jechało. I dalej sprawa jest już prosta – albo się nauczę jeździć tak, jak chce tego gra, albo nie. Uczciwe i nieprzekombinowane. Fizyka nie jest jakoś skomplikowana, na trasach nie ma kamieni czy niewidzialnych nierówności, które rzucają furą w bok, są za to niewidzialne ściany powodujące, że nie trzeba się obawiać „drzew w skrajni", czy innych kamieni – jak się w coś walnie, to w ogromnej większości przypadków furę odbija z powrotem na środek drogi, a jedyną karą, choć bardzo bolesną, jest utrata prędkości.



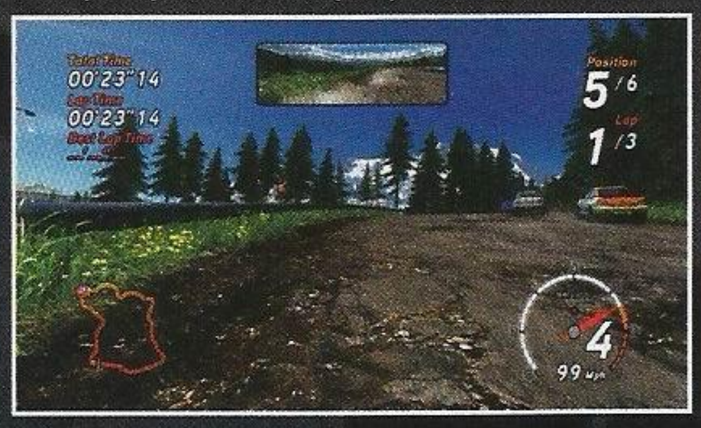




■ Widok zza furki jest obowiązkowy na samym początku zabawy, żeby napaść oczy widokiem jej piękna, ale osobiście wolę kamerę umieszczoną tuż nad ziemią – uczucie prędkości jest większe i fajniej trzęsie.



■ Wprawdzie mało jest elementów interaktywnych, a całe otoczenie jest za „szybą", ale uczucie prędkości, ultra płynna animacja oraz żłobienie w błocie głębokich kolein rekompensuje to tak, że szczęka opada. Respect 4 SEGA!



SEGA Rally wymaga od gracza tylko dwóch rzeczy, tych samych, jakich zawsze wymagały racery – karkołomnej jazdy na pełnej prędkości oraz wykucia się tras absolutnie na blachę. Co nie jest łatwe, bo... Tadam, jedyna nowość godna next-genów, samochody żłobią w trasach koleiny – czy to w ziemi, błocie, szutrze, czy śniegu, każdy przejazd jest nieco inny. Co jest oczywiście mega fajne, choć nieco kłóci się z moją wizją gry idealnie prostej. Ale na szczęście nie zmienia zasadniczo przebiegu wyścigu, koleiny czasami troche furkę spowolnią, bardziej też trzęsie tym padem, który może się trząść. Za to po kilkunastu przejazdach uczy, że czasami lepiej jest wybrać drogę nieco dłuższą, ale mniej zrytą, niż tą idealną, ale wyglądającą jak asfalt na polskich drogach po wyjątkowo upalnym lecie.

utrzymano w klasycznych dla gatunku sceneriach – jest dżungla, safari, góry, okolice podobiegunowe, a po nich śmigają furki rodem z mokrego snu fana motoryzacji, po kilku chwilach wyglądające niczym „zapaśniczki" w basenie pełnym błota. Cud-miód. Gdybym zobaczył taką grę na automatach piętnaście lat temu, to padłbym na zawał z wrażenia. Albo utopił się we własnej ślinie. Nie ufajcie wspomnieniom – gry, którymi kiedyś się zachwycaliśmy, naprawdę wyglądają teraz przestabo lub słabo – miałem tak ostatnio, gdy odpaliliśmy pierwsze Halo, by porównać je z trzecim i pomyślałem sobie – kurna, czym ja się tak wtedy zachwycałem?

Dźwiękowo nie jest już tak dobrze, jak graficznie – wszyscy jesteśmy przyzwyczajeni, że odgłosy silników, hamowania, czy uderzający o podwozie żwir, to standard w racerach i tak jest też tutaj, poziom solidny, ale bez przesady. Za to kawałki lecące w tle jakoś niespecjalnie przypadły mi do gustu, choć muszę przyznać, że lekki pogłos dawno zapomnianych salonów arcade w nich pobrzmiewa.

GDYBYM ZOBACZYŁ TAKĄ GRĘ NA AUTOMATACH PIĘTNAŚCIE LAT TEMU, TO PADŁBYM NA ZAWAŁ Z WRAŻENIA. ALBO UTOPIŁ SIĘ WE WŁASNEJ ŚLINIE

→I TO DZIAŁA!

I ta cała prostota naprawdę świetnie się sprawdza, zatrybiła kombinacja dopracowanego i na maksa przystępnego modelu jazdy, rewelacyjnie zaprojektowanych, trudnych i ekscytujących tras oraz bardzo intuicyjnego sterowania autem. Jak widać – wiele więcej nie trzeba, żeby się dobrze bawić, bo przecież w racerach chodzi głównie o ściganie się, wygrywanie wyścigów. Nie o upiększanie furek i całą tę sztucznie nadmuchaną otoczkę. Oczywiście – jak jest i wszystko gra, to dobrze, ale najwyraźniej jak jej nie ma, to nic strasznego się nie dzieje i gra pozbawiona całego tego blichtru również może spokojnie stawać w szranki.

Ale zapomniałbym o jednym z ważniejszych elementów – SEGA Rally wygląda naprawdę bardzo ładnie i naprawdę nie przeszkadza fakt, że większość elementów jest tu nieinteraktywna. Ważne, że klimat automatów został perfekcyjnie wręcz oddany – pełno jest ruchomych obiektów wokół trasy – jakieś zwierzaki, maszyny, helikoptery i myśliwce śmigają co jakiś czas nad trasą, przejeżdżają pociągi... Kolorystyka też została odpowiednio dobrana, jest soczyście i ładnie, ale wcale nie przesadnie realistycznie. Trasy

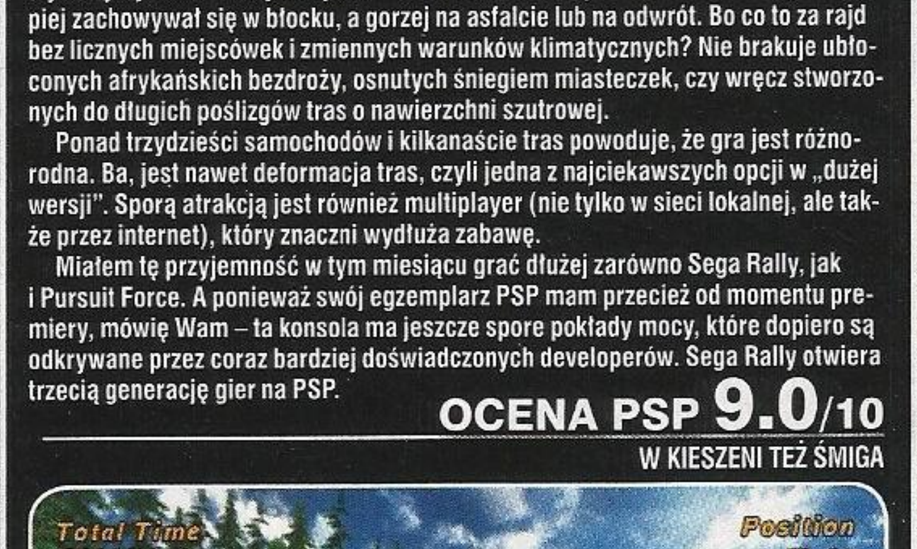
→I POWRÓT Z MOCĄ

SEGA Rally to naprawdę mocny kawałek zręcznościowego racer'a – jeżeli chcecie się dowiedzieć jak kiedyś wyglądało granie i w czym kryła się magia arcade'a, sprawdźcie tę bajkę koniecznie. Bo fanom tej starej, dobrej SEGA Rally, tej nowej nie muszę jakoś specjalnie polecać, oni wiedzą, że to nie może być słabe. I nie jest, choć SEGA rzeczywiście ostatnio nie zachwycała, to tym razem, rękami angielskiej (!) ekipy dokonała niemożliwego – po raz bodajże pierwszy w historii świata remake bajki sprzed lat jest naprawdę świetny. Także online, bo choć brak tu wydumanych opcji, to przynajmniej nie ma lagów – proste i dobre. ■■

OCENA 8.9/10

POTĘGA ARCADE'A!

PLAYSTATION PORTABLE KILLAH!



▶ Sega Rally na PSP jest prawdopodobnie najlepszym zręcznościowym wyścigiem, jaki nawiedził tę konsolę od momentu jej startu. Za konwersję gry na przenośną platformę odpowiedzialna jest ekipa BugBear, ta sama, która stworzyła diwe części FlatOuta na Xboxa oraz jedną na X360. I wyszło im to wspaniale. Znakomita grafika, płynna jak roztopione masełko animacja, doskonały zręcznościowy model jazdy – wszystko to, co cechuje wersję na duże konsole znalazło się także i na kieszonsolce. A przede wszystkim to, co powinno stanowić o tożsamości arcade'owego racera: kapitalne poślizgi i uczucie pędu.

Przed każdą serią wyścigów trzeba zdecydować się na rodzaj opon, które będą wykorzystywane w całym rajdzie – w zależności od wyboru, samochód będzie lepiej zachowywał się w błocku, a gorzej na asfalcie lub na odwrót. Bo co to za rajd bez licznych miejscówek i zmiennych warunków klimatycznych? Nie brakuje ubłoconych afrykańskich bezdroży, osnutych śniegiem miasteczek, czy wręcz stworzonych do długich poślizgów tras o nawierzchni szutrowej.

Ponad trzydzieści samochodów i kilkanaście tras powoduje, że gra jest różnorodna. Ba, jest nawet deformacja tras, czyli jedna z najciekawszych opcji w „dużej wersji". Sporą atrakcją jest również multiplayer (nie tylko w sieci lokalnej, ale także przez internet), który znaczni wydłuża zabawę.

Miałem tę przyjemność w tym miesiącu grać dłużej zarówno Sega Rally, jak i Pursuit Force. A ponieważ swój egzemplarz PSP mam przecież od momentu premiery, mówię Wam – ta konsola ma jeszcze spore pokłady mocy, które dopiero są odkrywane przez coraz bardziej doświadczonych developerów. Sega Rally otwiera trzecią generację gier na PSP.

OCENA PSP 9.0/10

W KIESZENI TEŻ ŚMIGA

NEON

NEON postanowił wyjść z getta i wypuścił kolejny już wywiad z Adrianem na front magazynu. Nie brakuje jednak ciekawych materiałów i felietonów, współtworzonych wraz z Wami – graczami i czyelnikami NEO+. Jak zwykle przysyłajcie nam swoje przemyślenia – najciekawsze opublikujemy. Miłej lektury! [neon@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

ALFABET HALO

Pomysł był taki – z okazji premiery Halo 3 stworzyć alfabet Halo przedstawiając – przypominając (alfabetycznie) najważniejsze postacie, wątki, fakty z gry Bungie. Sporo rzeczy jest (co oczywiste) z obu gier – H1 i H2, ale także z książek (Od „The Fall of Reach", aż do ostatniej „Ghosts of Onyx"). Jeśli chodzi o spoilery – jeśli ktoś jeszcze nie grał w H1 lub H2 (a zamierza), to lepiej, żeby nie czytał tego tekstu. Oczywiście nie poruszyłem tu wszystkich rzeczy, o których można wspomnieć, ale mam nadzieję, że i tak artykuł będzie miał wartość dla osób kochających Halo (a np. nie znających na tyle dobrze języka angielskiego, by w pełni zrozumieć niektóre wątki lub przeczytać książki), jak również dla nowych osób zaczynających swoją przygodę z tym wspaniałym uniwersum. // Ney

■ **Arbiter** – Jedna z największych niespodzianek w H2. Druga obok Master Chiefa grywalna postać, przedstawiciel rasy Elite. Z początku „chłopak na posyłki" liderów Covenantów – Prophetów, w końcu łączy siły z MC, by z nimi walczyć.

■ **Bungie** – To oni dostarczyli Halo. Jak podkreślają na każdym kroku (czy to na swojej stronie w necie, czy to w instrukcji od gry) ich celem jest „dominacja nad światem". Dzięki Halo z pewnością są ku temu coraz bliżej...

■ **Cortana** – sztuczna inteligencja w postaci sexownego (?) hologramu pomagająca Master Chiefowi w walce z Covenantami. A.I w świecie Halo mają to do siebie, że nie żyją zbyt długo (góra kilka-kilkanaście lat). Pierwszą nauczycielką młodego MC była A.I o imieniu Deja.

■ **Covenanci** – Grupa różnych ras obcych zjednoczonych w jednym celu – zniszczyć co się da i znaleźć Halo. Ich pierwszą wiadomością do ludzi był tekst – „Wasza zagłada jest wolą bogów, a my jesteśmy ich narzędziem". Miło.

■ **Dr Helsey** – To tylko dzięki niej możemy podziwiać MC takiego, jakim jest. To ona zapoczątkowała program Spartan II (na wiele lat przed pierwszym pojawieniem się Covenantów) wybierając z różnych stron świata małe dzieci, by je wyszkolić i odpowiednio zmodyfikować genetycznie. Celem było stworzenie superżołnierza, który mógłby walczyć z kosmicznymi bandytami.

■ **Elite** – jedna z ras należących do Covenantów (przynajmniej do wydarzeń z końcówki H2...). Teraz częściowo w sojuszu z ludźmi. Jednocześnie chyba najbardziej dopakowani jeśli chodzi o A.I. przeciwnicy w świecie gry Halo. Nazwa Elite w języku covenantów brzmi – Sangheili.

■ **Forerunners** – do końca nie wiadomo kim byli. Z pewnością można stwierdzić jedynie, że zbudowali siedem pierścieni Halo, Arkę („centrum kontroli" wszystkich instalacji Halo) na Ziemi ok. 100 000 lat temu i zginęli próbując powstrzymać rasę pasożytów zwanych Flood. Technologię Forerunnesów kopiują Covenanci – głównie stąd ich siła.

■ **Gravemind** – Prawdopodobnie jest ostatnim stadium ewolucji Flooda. Flood ma to do siebie, iż razem z przejęciem ciała innej formy życia przejmuje kontrolę nad nią jak i całą jej wiedzę...

■ **Halo** – Sztuczna planeta w kształcie pierścienia lub, jak kto woli, broń masowej zagłady. Halo zostało stworzone by badać i w razie konieczności zniszczyć Flooda. W jaki sposób? Niszcząc całe życie w galaktyce, czyli to, czym żywi się Flood...

■ **Index** – Klucz do studio... klucz do odpalenia Halo. Co ciekawe, użyć indexu może tylko tzw. „reclaimer", którym w H1 był MC, a w H2 Miranda Keyes – czyli, jakby nie było, ludzie.

■ **Jason Jones** – człowiek, który odpowiada za historię, realia, cały świat Halo. Szacun.

■ **Keyes** – czyli kapitan Jacob Keyes z H1 – jeden z największych bohaterów wojny ludzi z Covenantami i jego córka Miranda (z H2) również służąca w armii.

■ **Legendary** – czyli najtrudniejszy poziom trudności w grach Halo.

■ **Master Chief** – Spartan numer 117 – główny bohater Halo. Jest rezultatem eksperymentu Spartan II. Jego pełna ranga wojskowa już nie brzmi tak chłodno – Master Chief Petty Officer, co w polskiej terminologii wojskowej tłumaczy się na starszy bosman sztabowy. Aha – jego prawdziwe imię to John.

■ **Nicole** – Kolejny z przedstawicieli Spartan. W samej grze Halo nie występuje, za to zaliczyła gościnny występ w DOA4.

■ **O'Donnell Marty** – Kompozytor i człowiek odpowiedzialny za dźwięk w Bungie. Muzyka w Halo uważana jest powszechnie za jeden z najlepszych soundtracków do gier ever. Bez genialnej ścieżki dźwiękowej Marty'ego, Halo nie byłoby tym, czym jest.

■ **Prophets** – liderzy Covenantów. Było ich trzech, lecz po wydarzeniach w H2 został tylko jeden (Prophet of Truth). Według nich Halo jest kluczem do tzw. „Great Journey" czyli czegoś w rodzaju raju dla wszystkich Covenantów. Tak naprawdę Prorokowi Prawdy prawdopodobnie chodzi o poznanie wszystkich tajemnic Forerunersów, a przez to władzę absolutną.

■ **Reach** – Jedna z najważniejszych kolonii ludzkich. To na niej szkolił się młody MC razem z pozostałymi spartanami. W wyniku wojny z obcymi Reach zostało całkowicie zniszczone. Uratował się tylko jeden statek – Pillar of Autumn.

■ **Sergeant Major Avery J. Johnson** – Czyli czarnoskóry wojskowy będący jedną z najbardziej lubianych postaci w świecie Halo. Jako jeden z nielicznych przeżył bezpośrednie spotkanie z Floodem w H1 (odpowiedź na pytanie „jakim cudem?" znajdziecie w książce „First strike").

■ **Starszy bosman sztabowy** – Patrz hasło Master Chief...

■ **Tartarus** – Lider rasy Brutesów i wierny sługa Proroka Prawdy. Jednocześnie ostatni boss w H2 – a skoro tak, to chyba wiadomo co się z nim stało...

■ **Unggoy** – czyli popularne mięso armatnie w grze. Gruntsy, bo o nich mowa, stanowią siłę jedynie w kupie i służą raczej rozładowaniu atmosfery. Uciekając przed graczem często rzucają śmieszne teksty. Przez ludzi nieprzepadających za bestiariuszem Halo nazywani są pieszczotliwie „pokemonami". Co ciekawe, za ich głos odpowiada J. Staten – jedna z najważniejszych osób w Bungie.

■ **Warthog** – Prawdziwy symbol Halo. Jeep z działkiem z tyłu (czasem z inną bronią)). W co-opie, kiedy jeden z graczy kieruje pojazdem, a drugi strzela, mamy do czynienia z jednym z niezapomnianych „growych" przeżyć.

■ **Xbox** – Tej konsoli Halo uratowało życie. „Mówisz Xbox – myślisz Halo".

■ **Yanme'e** – Kolejna z ras Covenantów. Pojawiła się dopiero w H2. Latające i wyjątkowo mobilne zielone paskudy.

■ **Ziemia** – Aż do wydarzeń z H2 najbardziej skrywany sekret ludzi przed Covenantami. Ostatni bastion. Teraz kiedy wszyscy wiedzą, iż na Ziemi znajduje się Arka. Jest ona celem numer jeden Proroka Prawdy. ■■

KONKURS!

Do wygrania 3 gry FIFA 08 na PlayStation 2 i 2 na Xboxa 360, a także gadżety związane z FIFA 08

PYTANIE KONKURSOWE

KTO WYSTĘPUJE NA POLSKIEJ OKŁADCE FIFA 08?
a) Maciej Żurawski i Kaka'
b) Ebi Smolarek i Ronaldinho
c) Grzegorz Rasiak i Adriano

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzonej hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi/Play. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Xbox 360 staje się coraz ciekawszą platformą dla erpegowców. Mass Effect. Fallout 3, czy bardziej japoński Lost Odyssey – we wszystkie te gry pogramy do marca. Zobaczymy też, co ciekawego przyniesie TGS. Za miesiąc będzie gorąco, zwłaszcza, że szykuje się nam gorąca dyskusja. Zapraszamy już dziś. rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio & Pita

Pierwszą część luźnej opowiastki o historii konsolowych RPG zakończyliśmy w roku 1987. Data szczególna, gdyż wtedy to wystartowały, ku świetlanej przyszłości, takie marki, jak Megami Tensei, Phantasy Star oraz Final Fantasy.

HISTORIA jRPG – cześć druga

I właśnie na premierze tej ostatniej artykuł został przerwany. 18 grudnia 1987 (dwudziestolecie już blisko) – to właśnie tego dnia Square wypuściło swój wielki tytuł. Początkowo grze nie wróżono sukcesu, lecz olbrzymia sprzedaż i popularność odpędziła Final Fantasy daleko od wizji zapomnienia. Epicka, jak na owe czasy fabuła, sześć klas postaci (po raz pierwszy w dziejach pojawiła się opcja odkrycia sześciu dodatkowych klas) oraz innowacyjnie podejście do walki po prostu nie mogły się nie spodobać. Zwłaszcza, że całość wzorowana była na uwielbianym Dragon Quest. Kilka słów należy się sprawie pojedynków. W pierwszym Finalu zadebiutował znany podział ekranu na część zajmowaną przez postacie prowadzone przez gracza oraz fragment z figurami wrogów. To właśnie w tej grze po raz pierwszy można było zobaczyć w formie animacji, a nie suchego tekstu, kto kogo zaatakował.

KWADRATOWY ROK

Aż siedem konsolowych erpegów zadebiutowało w 1988, z czego do historii przeszły trzy, w tym dwie kontynuacje. W lutym na japońskim rynku ukazała się trzecia odsłona Dragon Quest. Nowością stał się system klasowy bohaterów (prócz głównej postaci o stałej klasie). Hero, potomek Ortegi, wyruszył na ratunek świata zagrożonego przez Baramosa. Towarzyszący mu ziomkowie nie mieli za dużo wspólnego z główną linią fabularną, a werbowało się ich podczas wizyt w tawernach. Gra sprzedała się w prawie czterech milionach egzemplarzy, wywołując przy tym niemiły efekt wagarowania wśród japońskiej młodzieży. Od tej pory premiery kolejnych gier z serii Dragon Quest odbywały się w weekend, a jeśli wierzyć plotkom miały na to wpływ naciski rządu.

Rok bez jednego dnia po premierze części pierwszej, świat powitał Final Fantasy II. Podobnie jak dla DQIII, platformą docelową był NES. Fabuła przedstawiała losy czwórki nastolatków, których rodzice zostali zabici w czasie inwazji. Nie wiedząc, co robić, bohaterowie przyłączyli się do ruchu oporu pragnącego zakończyć wojnę. Gra rozwijała wcześniejsze pomysły, próbując przy tym nowych rozwiązań. Przywitano gościnne postacie dołączające do drużyny na pewien czas. Odsunięto system poziomów, na rzecz wzrostu statystyk w miarę używania odpowiednich akcji. Podczas rozmów należało używać słów kluczowych wybierając spośród kilku dostępnych, co urozmaicało rozrywkę. Większa część tych efektownych nowości nie była już później stosowana.

NIE TYLKO SQUARE

W 1988 roku ukazała się również pierwsza część Ys na Sega Master System. Gra przedstawiała historię Adela, któremu zlecono zadanie znalezienia sześciu Ksiąg Ys. Dzięki nim miał zdobyć wiedzę pozwalającą na pokonanie zła gromadzącego się nad krainą Esteria. Ciekawostką okazał się unikalny system walki. Zamiast standardu turowego kierowana postać po prostu „wchodziła" na wroga, w ten sposób zadając mu obrażenia, wystawiając się jednocześnie na kontry. W zależności od strony, z jakiej następowało uderzenie, rany były inaczej naliczane.
Rok 1989 przyniósł aż szesnaście pozycji, w większości jednorazowych, zapomnianych tytułów na równie zapomniane dziś platformy (Shiryuu Sensen na TurboGrafx16, Super Hydlide na Genesis). A jak ktoś chce sobie dodatkowo zapchać pamięć, to ukazały się Phantasy Star II na Genesis oraz Final Fantasy Legend na GameBoya. Ale do tego tematu powrócimy za miesiąc. **[Scorpio]** ■■

RAPORT ZWIADOWCY

▶ FRYDERYK NA PS3

Oficjalnie zapowiedziano konwersje xboxowego jRPGa Eternal Sonata na PS3. Nowa wersja gry ma zawierać między innymi dwie dodatkowe postacie, nowe przedmioty i umiejętności oraz wątki, które pozwolą lepiej zrozumieć fabułę. Termin premiery nie został jeszcze ustalony.

▶ SHOW MEGA TOKYO

Wszystkich Megatemistów powinna ucieszyć wieść, że Persona IV przypuszczalnie zostanie zaprezentowana na Tokio Game Show. Co więcej, plotkuje się, że pokazana zostanie Shin Megami Tensei IV. Platforma docelowa to PS3, a rewelacje te potwierdzimy (lub nie) za miesiąc.

▶ PIĘKNIEJSZA VALKYRIA?

Tri-Ace, twórcy między innymi serii Star Ocean i obu części Valkyrie Profile, pracują właśnie nad nowym projektem dla Square-Enix. Gra nazywa się Infinite Undiscovery i powstaje na Xbox 360. Niewiele wiadomo na temat samej gry, potwierdzono jednak, że będą walki w czasie rzeczywistym oraz duża interakcja gracza ze światem. Bitwy mają przypominać te z serii Star Ocean. Czyżby wreszcie szykował się porządny jRPG na nowej licencji? Oby.

▶ SMOKI W KIESZENI

22 listopada na japońskim rynku zadebiutuje remake Dragon Quest IV. Gra ma rozpocząć kolejną powódź wznowień starszych gier Square-Enix, tym razem na DSa. W zależności od sukcesu planowane są nowe edycje Final Fantasy IV, V, VI oraz Dragon Quest V i VI specjalnie dla dwuekranowej konsolki. Warto do razu wspomnieć, że deesowy Dragon Quest Monsters Joker jest już ukończony i czeka na wydanie.

▶ REMAKE FFVII BEZ ŚCIEMY?

Plotki o remake'u Final Fantasy VII stają się coraz bardziej prawdopodobne. Jednym z ważniejszych dowodów jest to, że po dwukrotnym ukończeniu FFVII: Crisis Core wyświetla się napis informujący, że historia będzie kontynuowana w Final Fantasy VII. Pozostaje czekać i mieć nadzieję, że nowa wersja utrzyma jakość oryginału.

▶ WII TEŻ ZAERPEGUJE

Vanillaware nie przestaje zaskakiwać! Niedawno zachwycili nas Odin Sphere i Grim Grimoire, a już szykują nową pozycję z myślą o posiadaczach Wii. Cudo ma się nazywać Oboro Muramasa Youtouden i będzie nastawione na akcję, a na początku rozgrywki sami wybierzemy sobie płeć bohatera (wow!).

▶ BYLE DO LUTEGO...

Znamy oficjalną datę premiery Lost Odyssey. W Japonii zadebiutuje już szóstego grudnia, zaś w USA jakoś w styczniu. Europa poczeka (fanfary!) tylko miesiąc dłużej. **[opracował: Pita]**

Wielcy twórcy: HIRONOBU SAKAGUCHI

Hironobu Sakaguchi urodził się 25 listopada 1962 roku, więc na dniach będzie obchodził 45. urodziny, w prefekturze Ibaraki w Japonii. Jako szkołę wyższą wybrał uniwersytet w Yokohamie, a za kierunek elektrykę w katedrze inżynierii. W 1983 roku odpadł ze studiów, a parę miesięcy później, w listopadzie, założył wraz z Masafumi Miyamoto firmę Square.

Niedługo później został dyrektorem do spraw planowania i rozwoju. Oczekiwane sukcesy nie nadchodziły i pod realną groźbą bankructwa Square zdecydowało się na wypuszczenie ostatniej gry. Spytany, jakby widział ową pożegnalną pozycję, Sakaguchi wypowiedział znane słowa: „Uważam, że nie mam tego, czego potrzeba do zrobienia dobrej gry akcji. Myślę, że jestem lepszy w opowiadaniu historii". W ten sposób na świat przyszło Final Fantasy I.

Nieoczekiwany sukces przywrócił Sakaguchiego z growej emerytury. Aż do piątej części sagi stał on na stanowisku reżysera, pilnie i starannie dopatrując rozwoju serii. W 1991 roku przyszedł zasłużony awans na stanowisko zastępcy prezesa Square. Zdarzenie to nie sprawiło jednak, że Hironobu zatonął w labiryntach biur mężnie opracowując marketingowe chwyty. Sakaguchi objął pieczę nad kolejnymi grami z serii Final Fantasy, tym razem na stanowisku producenta wykonawczego.

Po sukcesach kolejnych tytułów w sierpniu 1995 roku Sakaguchi przeniesiony został do Stanów Zjednoczonych, gdzie stanął na czele Square L.A. (późniejszego Square USA). Wtedy zaczął głośniej mówić o swym marzeniu: powstaniu nowej formy rozrywki łączącej gry oraz filmy, a Final Fantasy miało być znaczącym krokiem ku jego realizacji. W 2000 roku podczas E3 Sakaguchi otrzymał wyróżnienie w Galerii Sław podczas Trzeciego Dorocznego Rozdania Nagród za Osiągnięcia Interaktywne, co oznaczało, że został uznany jako twórca, który wniósł wielki wkład w świat interaktywnej rozrywki.

Rok później, niestety, przyszło wielkie niepowodzenie. Sakaguchi wystąpił w roli reżysera wielkobudżetowej klapy filmowej – Final Fantasy: The Spirit Within do dziś jest wściekle rozpoznawalnym tytułem, który zaważył na losie całego Square. Pod naciskami Sakaguchi złożył dobrowolne wymówienie i po osiemnastu latach odszedł z firmy, którą samemu tworzył. Square poszło w tango z Enixem, zaś Hironobu wszedł w okres pełnoletności pracy zawodowej zakładając nowe studio – Mistwalker. Rozpoczęcie faktycznej działalności dał jednak rok 2004. Przy finansowym wsparciu Microsoftu wraz z dawnymi towarzyszami (w tym z Nobuo Uematsu, którego sam wcześniej wprowadził do Square) Sakaguchi zabrał się za tworzenie kolejnych gier. Blue Dragon właśnie wylądował w Europie, a według ostatnich doniesień już w lutym ukaże się Lost Odyssey

Sakaguchi znany jest głównie z intensywnej opieki nad serią Final Fantasy, ale jako producent wykonawczy w różnym stopniu miał wpływ na każdy tytuł wypuszczony spod skrzydeł Square. Chrono Trigger, Bushido Blade, Einhander, Xenogears, Parasite Eve, Ehrgeiz, Vagrant Story czy Kingdom Hearts. Lista gier jest długa i w tej chwili obejmuje zawrotną liczbę 51 pozycji. Tych dobrych, średnich i złych, ale w każdej z nich jest jakaś cząstka Sakaguchiego. To dzięki mistrzowi Hironobu Final Fantasy rozpaliło umysły milionów osób, a co ważniejsze, to on stworzył i prowadził Square przez największe lata jej świetności. [Scorpio]

dogrywka
BIOSHOCK

Obok oceny idealnej nie można przejść obojętnie, nic więc dziwnego, że zaraz po recenzji Bioshocka popełnionej przez Banana, postanowiliśmy obgadać ten temat zdeterminowani doszukać się dziury w całym. Czy znaleźliśmy?...

Miel: Koniec z tym zgadzaniem się wszystkich ze wszystkimi. Ktoś musi powiedzieć, że Bioshock ssie, a tym kimś jest...

Mac: Są jacyś chętni do wychylenia się przed szereg?

Blizz: No ja z całą pewnością nie. Za bardzo bałbym się po wypisywaniu takich herezji przebywać w pokoju, w którym stoi moja figurka Big Daddy'ego. Wiecie, jest może mniejszy od tego z gry, ale wiertło ma jak się patrzy. Oka bym nie zmrużył.

Kaxi: Ja figurki z Tatuśkiem nie mam, jednak też nie będę tym, którzy pierwszy rzuci kamień. Gry takie, jak Bioshock trzeba chwalić i polecać, a nie szukać błędów na siłę. W przeciwnym razie możemy się nie doczekać kolejnych tak nietuzinkowych produkcji.

Banan: Wyssać w Bioshocku to może na zewnątrz, jak się przestrzeli szybę. O, i siostrzyczki wysysają Adam ze strzykawek.

Miel: To znaczy, że nie nudzą się Wam walki z Tatuśkami? Czy naprawdę dziesiąte spotkanie z nimi jest tak samo pasjonujące, jak pierwsze? Po reaserchu (robieniu fotek) dostaje się konkretnego bonusa do obrażeń, co w kombinacji z podpakowanym shotgunem pozwala rozwalać Tatuśków w mgnieniu oka.

Mac: Wiadomo, że nie jest już tak fajnie, ale Big Daddy zdobywa respekt na samym początku zabawy i aż do końca gdzieś ten szacunek i obawa w graczu pozostaje. Przynajmniej jak tak miałem.

Blizz: Big Daddy zawsze spuszcza mi łomot. Pewnie, raz zasadziłem się z granatnikiem obok zhakowanego działka i bydlak leżał zanim się odwrócił, ale wydało mi się to takie... Tanie. Niegodne. Tchórzliwe. Od tej pory staram się raczej walczyć na bardziej wymyślne sposoby, żeby nie odbierać sobie przyjemności z zabawy, ale zbytnie kombinacje zazwyczaj kończą się poważnymi bęckami. Dlatego dla mnie każdy pojedynek jest emocjonujący (a nuż uda się nie zginąć?).

Banan: Ja to bym chciał zobaczyć tego Big Daddy'ego, który się do gry nie zmieścił. W jednym z wywiadów chłopaki z (już teraz) 2K Boston wspomnieli o „wypadniętym" na pół roku przed premierą gry modelu – specjalizował się w walce na odległość i był strasznie powolny. Ale fakt, że w późniejszym okresie gry nie jest już tak trudno. Mimo to, starałem się ściągać na pomoc drugiego Daddy'ego i napuszczałem ich na siebie. Oni budzą mój respekt do dziś. Wiecie – nie chodzi o trudność. Oni po prostu doskonale stwarzają pozory gości, którym trudno jest coś zrobić. Chociaż kilka załadowanych z bliska electric buckshotów przy shotgunie z szybkim przeładowaniem ułatwiało zabawę. Jak się nad tym zastanowię, zwykle do walk z chłopakami używałem shotguna i tommyguna, rzadziej granatnika.

Miel: Z jednej strony gra jest rozbudowana, research, plasmidy, toniki, upgrade'y broni, z drugiej – wystarczy skupić się niemal wyłącznie na telekinezie i elektryczności, a dodając jeszcze motyw z szybkim odradzaniem się, to już w ogóle nie trzeba się spinać, żeby ukończyć zabawę. A wiecie dobrze jak to jest z ułatwieniami, czego przykładem są strzałki usypiające w MGS. Możecie być pewni, że jeśli są, to dziewięćdziesiąt procent graczy ich używa. Ale proszę, nie piszcie, że to super mieć wybór i grać po swojemu, wedle uznania.

Mac: Że co? A czy każdy musi wiedzieć, że wystarczy się skupić na telekinezie i elektryczności, bo są najbardziej efektywne? A może woli bawić się w podpalacza, bo podobają mu się ganiające po poziomie żywe pochodnie?

Miel: Prosiłem...

Mac: I się wystawiłeś, hehe.

Blizz: Niestety, wielka szkoda, że korzystanie z Vita-Chamberów nie jest okupione żadnymi kosztami, więc każdego oponenta, w tym Big Daddy'ego, da się zatłuc choćby pojedynczymi ciosami klucza. Gdyby przeciwnikom wracała uszczknięta w potyczkach energia każde spotkanie z nimi wywoływałoby zapewne znacznie więcej emocji. Ba, nawet gdyby nasza reanimacja pochłaniała gruby plik banknotów, byłoby o co walczyć, bo bez kasy czekałby zgon. A tak? Muszę przyznać, że koncepcja gry, w której mimo najszczerszych starań nie można zginąć i nie ponosi się absolutnie żadnych negatywnych konsekwencji swojego partactwa, niespecjalnie do mnie przemawia. I jest to dla mnie patent dużo gorszy od strzałek w MGSie, bo tam ułatwiały one grę tylko w niektórych sytuacjach.

Banan: Bo to ma być gra, którą się skończy, a nie zatnie gdzieś w środku i odpuści. Vita-Chambery to najfajniejsza, nie wyrywająca z rozgrywki akcja związana ze śmiercią, z jaką się ostatnio zetknąłem. Wcześniej urzekła mnie tylko opcja z Princem w Sands of Time, który po tym jak zręcznie wskoczyłem w przepaść, rzucał: „a nie, to nie tak było".
A zatłuczenie Big Daddy'ego kluczem na początku gry, bez żadnych dopałek czy amunicji – zapraszam do szybkiej i niemozolnej zabawy. A jak komuś za łatwo – to na harda. Po to są te poziomy trudności – powaga. Nie widzę powodu, dla którego w grze, w której strzelam szerszeniami z ręki nie miałbym odrodzić się natychmiast po śmierci w szklanych tubach. Czy grałoby mi się fajniej, gdybym ginął i musiał za to zapłacić jeszcze kasę albo stracił losowego plazmida? Nie sądzę. Jeżeli nie odpowiada Ci system zrobiony przez twórców – sam go zmodyfikuj. Zginąłeś? Zbiczuj się dodatkowo, wywalając dwieście dołków na amunicję, którą następnie wywal w ścianę. Ot, taki mandacik.

Mac: Samokrytyka u gracza nie jest jako specjalnie często spotykana, ale kto wie, może ktoś skorzysta z tego pomysłu. Piszcie na banan@neo-plus.pl jak się poczuliście po wystawieniu sobie takiego mandatu...

Kaxi: Ja też uważam, że wszystko jest jak najbardziej w porządku. Zawsze jest tak, że niektórych mocy czy broni używa się częściej, ale jak długo są momenty, kiedy efektywniej jest skorzystać z reszty ekwipunku, nie widzę problemu. W końcu oleju prądem nie podpalisz. A odradzania też będę bronił, bo uważam, że jest to złoty środek pomiędzy wysokim poziomem trudności a przystępnością dla wszystkich graczy. Być może znajdą się tacy, którzy będą szli do walki z myślą, czy poradzą sobie za trzecim czy czwartym razem. Ale większość i tak spróbuje każdą walkę wygrać przy pierwszym podejściu, zgon okaże się tak samo bolesny, a odrodzenie się w Vita-Chamber tylko oszczędzi irytacji. Mi to rozwiązanie nie zabrało nic z przyjemności wygranej, a za to zlikwidowało ryzyko zniechęcenia.

Miel: No trudno, próbowałem, ale widzę, że ciężko ugryźć tego okropnego Bioshocka. To może spróbuję ciosu poniżej pasa. Wiecie, że jak się podepniecie to Live'a, to od razu ściągnie się patch, przez który wielu graczom Bioshock tak bardzo się tnie, że nie idzie grać? Trzeba go odinstalować. Ciekawi mnie, czy wiecie, jak to się robi. Od włożenia płyty, do pojawienia się logo 2K trzeba trzymać Rb+Lb. Niedobry Bioshock.

Mac: Fachowa robota. To prawie tak, jak z tym czyszczeniem cache'a w Oblivionie. Jak się tego nie zrobiło, to gra chodziła tak wolno, że odpalenie inwentarza trwało minutę. Może kolejny patch to poprawi... Ale ogólnie sprawa jest dziwna – czy to znaczy, że modele Xboxa aż tak się między sobą różnią, że ta sama gra może działać inaczej? Słabe, bardzo słabe.

Blizz: A mój klocek zniósł update dzielnie. W Oblivionie też nie doświadczyłem problemów. Tam co prawda zaginął mi w niewyjaśnionych okolicznościach jeden z NPCów, przez co nie mogłem pchnąć dalej kariery w gildii złodziei, ale to temat na osobną historię...

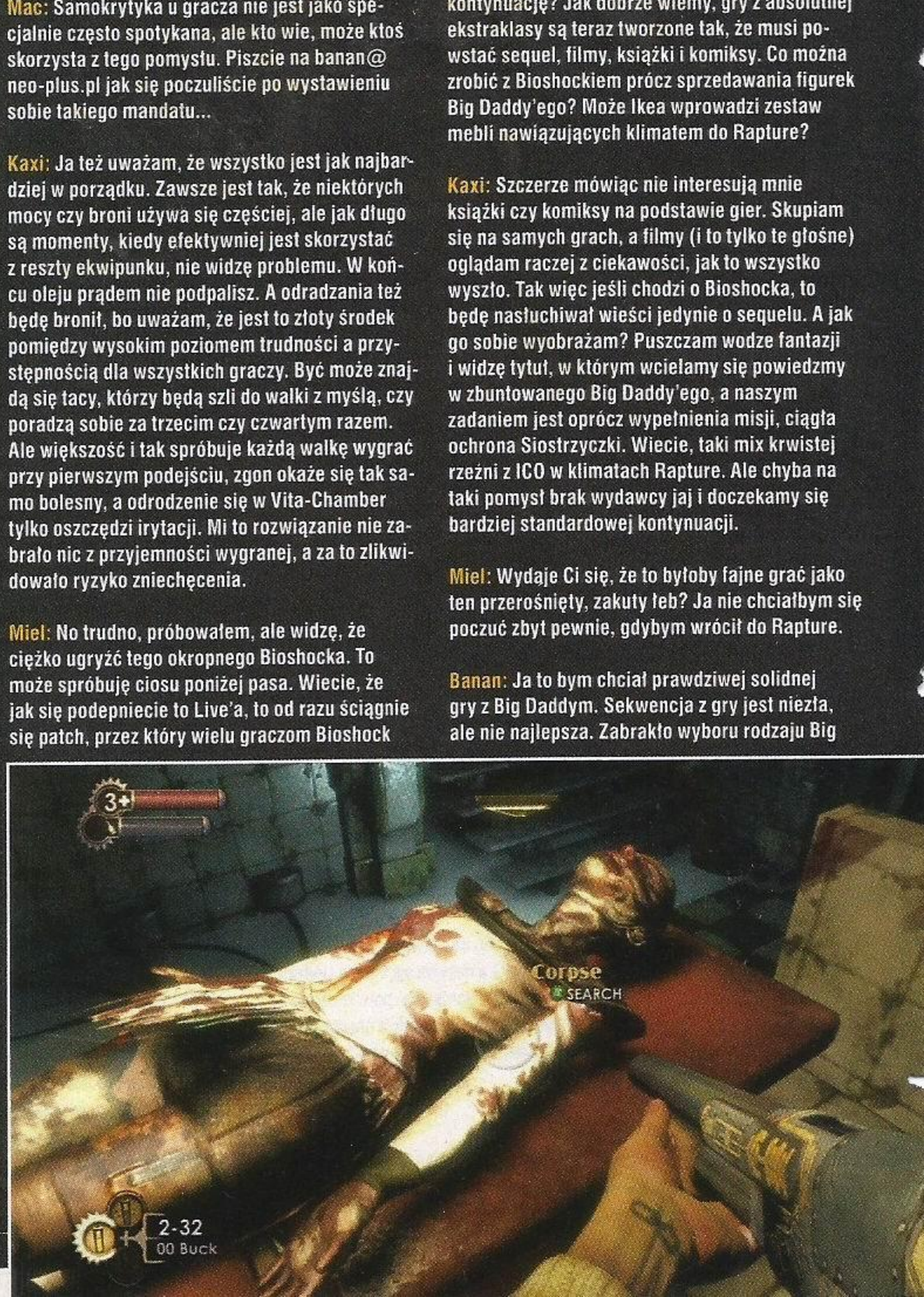
Kaxi: Kurka, pierwsze słyszę, ktoś nieźle spartolił robotę. Może jestem konserwatywny, ale wciąż uważam patche za negatywne zjawisko, a ta historia tylko to potwierdza.

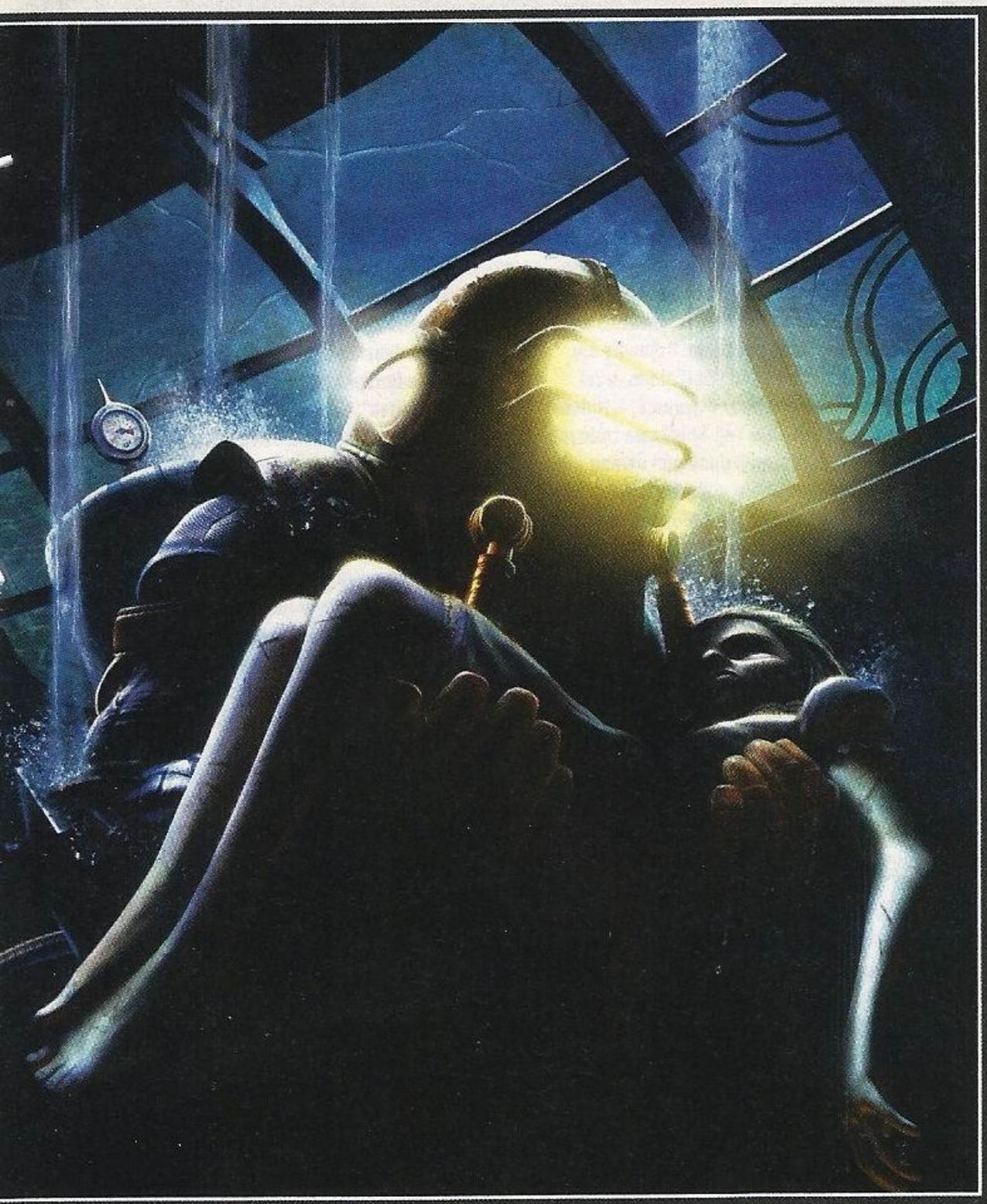
Miel: Jesteście sobie w stanie wyobrazić kontynuację? Jak dobrze wiemy, gry z absolutnej ekstraklasy są teraz tworzone tak, że musi powstać sequel, filmy, książki i komiksy. Co można zrobić z Bioshockiem prócz sprzedawania figurek Big Daddy'ego? Może Ikea wprowadzi zestaw mebli nawiązujących klimatem do Rapture?

Kaxi: Szczerze mówiąc nie interesują mnie książki czy komiksy na podstawie gier. Skupiam się na samych grach, a filmy (i to tylko te głośne) oglądam raczej z ciekawości, jak to wszystko wyszło. Tak więc jeśli chodzi o Bioshocka, to będę nasłuchiwał wieści jedynie o sequelu. A jak go sobie wyobrażam? Puszczam wodze fantazji i widzę tytuł, w którym wcielamy się powiedzmy w zbuntowanego Big Daddy'ego, a naszym zadaniem jest oprócz wypełnienia misji, ciągła ochrona Siostrzyczki. Wiecie, taki mix krwistej rzeźni z ICO w klimatach Rapture. Ale chyba na taki pomysł brak wydawcy jaj i doczekamy się bardziej standardowej kontynuacji.

Miel: Wydaje Ci się, że to byłoby fajne grać jako ten przerośnięty, zakuty łeb? Ja nie chciałbym się poczuć zbyt pewnie, gdybym wrócił do Rapture.

Banan: Ja to bym chciał prawdziwej solidnej gry z Big Daddym. Sekwencja z gry jest niezła, ale nie najlepsza. Zabrakło wyboru rodzaju Big





Daddy'ego, zabrakło wiertła, rivet guna, chcę słyszeć ryki i widzieć jak wszczepiany jest ten gardłowy chip, chcę dostać ten atak. I zobaczyć jak wyglądają chłopaki w skafandrach. Na jednym z artów z gry widać oko gościa, który nie wygląda tak bardzo ludzko.

Blizz: Kontynuacji sobie nie wyobrażam, ale jeśli będzie, to spodziewam się, że nie będzie zbyt przekombinowana i na siłę. Od ekipy, która dostarczyła TAKI tytuł oczekuję rozsądku i umiaru w odcinaniu kuponów.

Mac: Można wszystko – to bardzo pojemny świat, pomimo tego, że ograniczony do Rapture. Można pokazać początki, rozkwit i upadek utopii w komiksach czy książkach, a może i filmach. A mebelki a la Rapture to wprawdzie żart, ale styl i design miasta podoba mi się, jak chyba jeszcze nic dotychczas w grach. Jest jednocześnie i realistyczny i fantastyczny. I przede wszystkim bogaty w detale, co stanowi miłą odmianę od współczesnego minimalizmu.

stu skopiować się nie da. To trochę tak, jak z God of War czy Shadow of the Colossus... Czy warto kopiować z tych gier jakieś specyficzne rozwiązania? Może niektóre tak, ale pierwsze skrzypce grał świat, fabuła, postacie, generalnie – pomysł.

Blizz: Nie oczekuję żadnego kserowania. Myślę, że będzie tak, jak z Metroid Prime. To również genialna i oryginalna gra, ale nikt z niej jakoś nie zrzynał na potęgę.

Kaxi: Wyjęcie jednego pomysłu z Bioshocka i wsadzenie go do innej gry może po prostu nie zadziałać. Ewentualnie pojawi się więcej FPSów z rozbudowanym rozwojem postaci, ale myślę, że to będzie wszystko, jeśli chodzi o wpływ gry na innych developerów. Tak jak rzecze Blizz, nikt nie odważył się kserować Metroida, podobnie powinno być z Bioshockiem.

Mielu: Powinno? Ale kufa, czemu? Żyjące swoim życiem Rapture, albo plasmidy, albo wielki zły Big Daddy pilnujący Siostrzyczek, do których koniecznie musisz się dorwać, to słabe pomysły do kserowania? Nie wierzę, że po takiej grze jesteśmy w stanie z radością powrócić do tak zwanej „bum-bum-areny", czyli rzeźni w stylu Quake'a.

Mac: Nie generalizujmy, nie skazuje to mniej ambitnych shooterów na śmierć. Tak, jak symulatory nie zabiły (choć mocno zgnębiły) arcade'owych racerów. W tym roku powiało powrotem do klasyki – MotorStorm i SEGA Rally to mocne, proste i wybitnie zręcznościowe tytuły – nie zawsze większa komplikacja znaczy lepsza gra. I nie, nie ma prostej odpowiedzi na pytanie – dlaczego?, ale wszystko magicznie rozgrywa się gdzieś w trójkącie pad-ekran-oczy.

Banan: Kserowanie na duża skalę raczej ciężko sobie wyobrazić, bo tutaj rzeczywiście zadziałał szereg czynników. Sądzę jednak, że kilku twórców pod wpływem Bioshocka mogło zacząć bardziej zastanawiać się nad rolą postaci w świecie gier. Kiedyś w grach byli tylko wrogowie. Potem pojawiły się NPCe, które były tak naprawdę dystrybutorami misji, przedmiotów lub niewnoszących niczego do rozgrywki tekstów, ale z buzią i mieczem. Potem doszedł drugi gracz, a następnie trzeci, czwarty i piąty sterowani przez konsolę. A teraz po raz pierwszy pojawiło się niezwykłe combo, w którym jest jedna postać, która ma robić coś w świecie gry i druga, która w tych samych realiach ma jej w tym pomagać. Wyrastają oczywiście z archaicznego modelu NPCów, ale w tym wypadku na tyle rozbudowanych i obdarzonych tak ciekawymi cechami, że ich interakcję z otoczeniem czujemy i przyjmujemy z zainteresowaniem. Plus – są wymyślone tak genialnie i są tak kolosalnie kontrastowe, że nie sposób być na nich obojętnymi.

Miel: Chyba można pokusić się o stwierdzenie, że na przykładzie Bioshocka doskonale widać, że cała branża – producenci, wydawcy i ich produkty, a przy tym recenzenci oraz gracze dojrzewają. Chmielarz powiedział coś takiego: „W tej chwili zaczynają przechodzić rzeczy znane z książek, z filmów, w sensie podejścia do tematu zagłębienia się w świeci gry. Już nie ma czystej rozgrywki na zasadzie strzelam-trafiam-zabijam. Weźmy standardowy przykład – kanały. Jak do nich schodzisz, to generalnie się boisz i nie za bardzo wiesz dlaczego, i zastanawiasz się jak oni zrobili ten klimat. Okazuje się, że to była ciężka praca sztabu ludzi, do dźwięków dorobiono odpowiedni pogłos, a specjalnie dobrane chłodne barwy sprawiają, że czujesz się nieprzyjemnie. Naturalne jest, że chcesz stamtąd wyjść." Tak, też uważam, że fajnie gada. Powiedzcie, jak Bioshock Was wciągnął do świata Rapture, co sprawiło, że zatopiliście się w klimacie po uszy i zachwyciliście się grą. Czy były to powykręcane, popieprzone, ale jakby nie było cierpiące postacie? A może to, że Rapture jest jednym wielkim, żywym organizmem?

Mac: Prosta sprawa – mnie wciągnęło to, że Rapture jest takie inne i świeże, że pod całą tą degeneracją i rozkładem widać ślady wielkości pewnej idei i to, jak takie idee zawsze obracają się przeciw ich twórcom. To jak zwiedzane Atlantydy, albo coś. No i po wszystkich tych kosmicznych shooterach, wojennych shooterach lub walce w obronie Ziemi i ludzkości, fajnie jest postrzelać do „obcych", których stworzyła degeneracja ludzkiego umysłu, próba zabawy w Boga, dążenie do doskonałości za wszelką cenę. Bo Zło kryje się w człowieku, że tak górnolotnie pojadę.

Banan: W grach ze strasznym klimatem ważne jest środowisko. Świadomość, że to nie sztuczne ograniczenia nałożone przez autorów (nie dający się przeskoczyć płot, nie dająca się przepłynąć rzeka, zamknięte drzwi) trzymają nas w tym konkretnym miejscu, a prawdziwie niepomyślny zbieg okoliczności. Dobre gry tego rodzaju muszą rozgrywać się na Alasce, na platformie wiertniczej, Księżycu, promie kosmicznym, albo... w podwodnym mieście. Na to przed Bioshockiem nie wpadłem, a sprawdziło się znakomicie. To mnie całkowicie urzekło, a w połączeniu z faktem, że wodę po prostu uwielbiam, podstawa do stworzenia jednego z najbardziej klimatycznych tytułów została złożona. Potem wystarczyło, że chłopaki dorzucili klimacik Art Deco, świetne zabawy z plazmidami, genialny duet D&S i dobry mechanizm rozgrywki, co wystarczyło, żebym się zachłysnął.

Kaxi: O przyciągającej mocy Rapture decydują drobne smaczki i poczucie humoru. Mam tu na myśli przede wszystkim reklamy plazmidów. Przykładowo nabywając moc zapalającą, możemy przeczytać, że produkt jest odpowiedni dla osób powyżej dwunastego roku życia. Śmieszne, ale tragiczne i takie prawdziwe. Mi się w tym momencie przypominają pisemka dla czternastoletnich dziewczynek, informujące o tym, jak nie zajść w ciążę. Może jednak nie jest nam tak do Rapture daleko?

Mac: Nie jest i nigdy nie było, nie mamy na szczęście plazmidów, ale mamy inne „zabawki". A co do tych „dziewczynek" – jeżeli są fizycznie gotowe do zajścia w ciążę, to powinny wiedzieć, jak tego uniknąć. A tak się składa, że często są. I teraz – co lepsze? Nie edukować i udawać, że problemu nie ma oraz tworzyć czarne listy, jak chciał były już na szczęście minister? Czy edukować i lamentować nad upadkiem obyczajów? A raczej ich wzrostem, za którym jakimś cudem nie podążył ludzki cykl rozwojowy...

Miel: A może się komuś z Falloutem ten świat skojarzył?

Banan: Mi się muzyka skojarzyła. No i instrukcje działania plazmidów z pipboyowymi chłopczykami łączy wspólna stylistyka tamtego okresu.

Mac: Nie, nie skojarzył się. Ale pomyśl tak – nie jesteś już sam.

Miel: Czyli co, najlepsza gra roku? Dycha zasłużona, czy z Banana będziemy się nabijać, jak dzisiaj z Guła i jego dyszki dla Burnout 3 (żartuję oczywiście).

Blizz: Czy najlepsza gra roku, jeszcze za wcześnie rozprawiać, ale najbardziej ambitna – z pewnością tak. Dla mnie ocena zasłużona. I choć nie jest to gra bez wad (np. nieistniejący poziom trudności), to czepianie się czegokolwiek po prostu nie przystoi. Bo w przypadku takich pozycji trzeba powiedzieć głośno: „Tak! Takich tytułów chcemy! W tę stronę musi iść branża!" A nie na siłę czepiać się bzdetów.

Mac: Dyszka zasłużona, dla Burnouta też i na serio. Nie ma co się oszukiwać, teraz naprawdę ciężko jest wymyślić coś absolutnie nowego i przełomowego w samej grywalności. Dlatego ostatnio gry nagradzamy idealnymi ocenami raczej za stworzenie świata, klimatu, opowiedzenie ciekawej historii w połączeniu z nawet nie zawsze perfekcyjną grafiką, czy bezbłędnym kodowaniem. Całość musi grać, być spójna, jednocześnie fantastyczna i wiarygodna.

Banan: Pisałem ze screenów z internetu, więc margines błędu to jakieś, no... plus-minus pięć punktów. Ale raczej nie więcej. Ani mniej.

Mac: Ha, jak tylko zobaczyłem, że napisałeś w rece adam z małej litery, to od razu Cię rozkminiłem!

Kaxi: No, klimat i historia Burnouta wciągnęła mnie bez reszty.

Mac: Dziwnym nie jest.

Mielu: To, skoro już doszliśmy do tego, że Bioshock jest po prostu wspaniały i kochamy go w Neo wszyscy, mam jeszcze na koniec jedno, szybkie pytanie. Dlaczego Mielu rządzi?

Mac: A dlaczego nie?

Blizz: Kto to jest Mielu?

Kaxi: Mielu rządzi, bo mu Kox pozwolił.

Banan: Bo nie idzie, żeby było inaczej.

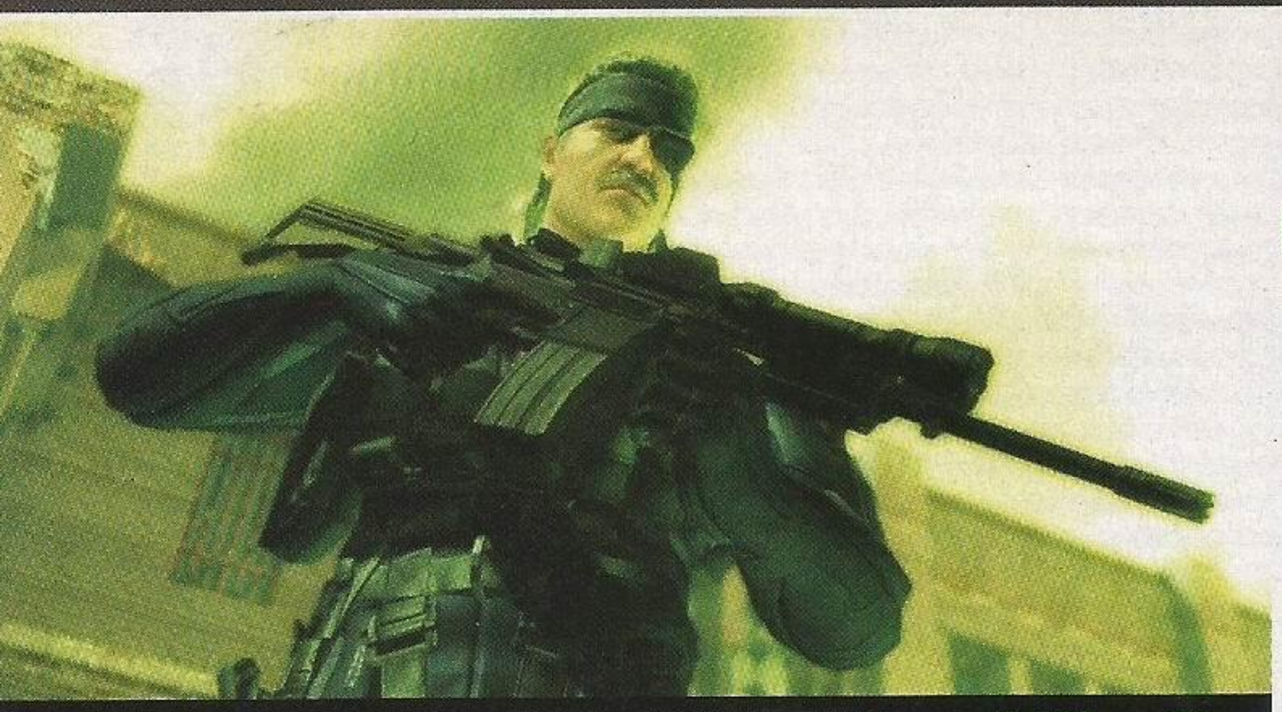
Mielu: Dzięki, od razu poczułem się lepiej.

Gulash: Cięcie. Back to werk, ppl. ■■

„NIE WIDZĘ POWODU, DLA KTÓREGO W GRZE, W KTÓREJ STRZELAM SZERSZENIAMI Z RĘKI NIE MIAŁBYM ODRODZIĆ SIĘ NATYCHMIAST PO ŚMIERCI W SZKLANYCH TUBACH. CZY GRAŁOBY MI SIĘ FAJNIEJ, GDYBYM GINĄŁ I MUSIAŁ ZA TO ZAPŁACIĆ JESZCZE KASĘ ALBO STRACIŁ LOSOWEGO PLAZMIDA?"

Miel: Może właśnie o to chodzi? Może Bioshock jest tak odmienny, że nagle olśniło nas, jak bardzo potrzebujemy bardzo przemyślanych gier, głębokiej fabuły, żyjącego świata, wielkiej swobody przy wyborze sposobu walki i tak dalej, i tak dalej. To mogłoby tłumaczyć skąd wzięły się takie, nie bójmy się tego powiedzieć, szokujące noty dla Bioshocka. Myślicie, że inni twórcy spróbują podkraść jakieś pomysły? Jakie? A może Wy zmieniliście swoje postrzeganie i teraz oczekujecie czegoś innego od fpsów?

Mac: Ciężka sprawa, warto kopiować od najlepszych, ale tu raczej nie chodzi tylko o same przełomowe rozwiązania. Moim zdaniem o sukcesie gry w tym wypadku zdecydował miks wszystkich elementów odpowiedzialnych za grywalność z niesamowitym klimatem, którego ot tak po pro-



PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

GC nie przyniosło wielu nowych informacji o Guns of the Patriots, ale właśnie zaczyna się TGS i za miesiąc powinniśmy mieć sporo konkretów. Rozpiszemy się. Głos ma Zanzibar! [www.metalgearsolid.us] // mielu@neo-plus.pl

Postanowiliśmy przybliżyć Wam sylwetkę mistrza Hideo Kojimy, żebyście wiedzieli czyimi grami tak bardzo się zachwycamy.

JAK HIDEO TWORZYŁ METAL GEARA – ODCINEK 1

Hideo Kojima urodził się 24 sierpnia 1966 w Setagaya, jednakże młodość spędził w Kobe. To właśnie tam wracał sam do domu i jedynego przyjaciela odnajdywał w amerykańskich filmach. To wtedy wymarzył sobie, kiedyś zostanie reżyserem filmowym.

Los chciał czegoś innego i Hideo rozpoczął studiować ekonomię. Na czwartym roku, gdy miał za sobą setki godzin gry w Super Mario Bros i inne tytuły na Famicoma, zdał sobie sprawę, że chce tworzyć gry. Marzenie to spełnił w 1986 roku, gdy przyjęto go do Konami.

Od początku zasypywał swoich współpracowników pomysłami, ale były zbyt innowacyjne i nie zostały w pełni docenione. Zadebiutował jako asystent reżysera przy Penguin Adventure na MSX2, ale jego pierwszą własną grą był Lost World, platformer z pacyfistycznym przesłaniem, który niestety nigdy nie został wydany. Gdy Hideo zastanawiał się nad odejściem z firmy, dostał propozycję stworzenia Metal Gear.

Pierwszym pomysłem, jaki przyszedł Kojimie do głowy, było oparcie gry na motywie z filmu „Wielka Ucieczka", w której główny bohater uciekałby przed strażnikami. Jeden z jego współpracowników zasugerował lekką modyfikację, gdyż samo krycie się i unikanie strażników mogło być zbyt monotonne i zniechęciłoby do zabawy. W ten sposób Solid Snake dostał w swoje ręce broń i wyruszył na samobójczą misję do Outer Heaven.

Gra ukazała się w 1987 roku i odniosła olbrzymi sukces w krajach zaznajomionych z platformą MSX2. Z tego powodu nie zadomowiła się w Stanach Zjednoczonych. Za sukcesem stała przede wszystkim ciekawa fabuła oraz zupełnie nowy pomysł na skradanie się.

Amerykanie dostali grę rok później na NESa. Niestety Hideo pracował już nad Snatcherem i nie brał udziału w procesie konwersji. Gra straciła na jakości i klimacie, nie pojawił się nawet Metal Gear, a Big Boss został przemianowany na Vermona CaTaffy'ego. Główny motyw skradania się został wypaczony w stosunku do pierwowzoru. Mimo tych wszystkich wad gra rozeszła się w milionowym nakładzie, co nie udało się nigdzie indziej na świecie. Sukces był ogromny, a fani domagali się kolejnych części. I je dostali... [kul]

WOJNA PRZEKSZTAŁCA LUDZI W BESTIE

Beauty and the Beast Unit. Taką nazwę Kojima nadał czteroosobowej grupie opętanych szałem wojennym kobiet. Zaprezentowany w Lipsku przez samoego mistrza najnowszy trailer wzbudził wśród miłośników serii skrajne odczucia. Pojawiły się opinie, jakoby wraz z nowymi postaciami przekroczona została niebezpieczna granica, a Hideo i odpowiedzialny za design Yoji Shinkawa zdecydowanie przedobrzyli. Biorąc jednak pod uwagę fakt, w jaką stronę seria umyślnie podąża (futurystka, cyberpunk), trudno zgodzić się z głosami krytyki. Tym bardziej, jeśli rozważy się potencjał tkwiący w koncepcji BATBU.

W skład jednostki wchodzą: Screaming Mantis, Crying Wolf, Raging Raven oraz Laughing Octopus. Zwiastun ma charakter demonstracji, w której główną rolę odgrywa BATBU, a Snake jest jedynie biernym widzem spektaklu. Co istotne, kobiety stanowią kolejny etap ewolucji emgieesowych bossów, będąc syntezą tego, co do tej pory w serii widzieliśmy, a tym samym są istnymi maszynami do zabijania. Każda z bohaterek łączy cechy trzech bossów pochodzących z poprzednich odsłon sagi. Członkinie BATBU nie są żołnierkami (jak Fortune i Sniper Wolf). To raczej ofiary wojny, które w wyniku szoku pourazowego ukryły swą ludzką naturę głęboko wewnątrz siebie, stając się jednocześnie śmiercionośnymi bestiami. Hideo obiecuje, iż każda zostanie opisana przekonywującą i rozbudowaną historią. Dla nadania postaciom charakterystycznego rysu i lepszego zobrazowania idei piękna, nawiązano współpracę ze znanymi modelkami. W sesjach motion capture wzięły udział Lyndall Jarvis, Scarlett Chorvat, Mieko Rye i Yumi Kikuchi, które odpowiedzialne są również za kwestie mówione bohaterek gry. Swoją cegiełkę dołożył także Fred Tatasciore. Jego głos został nałożony na wcześniej nagrane przez modelki linie dialogowe, a w efekcie podwójnego dubbingu powstał specyficzny, rozczłonkowany głos, oddający naturę postaci. [Hal Emmerich]

MGS'OWE CIEKAWOSTKI

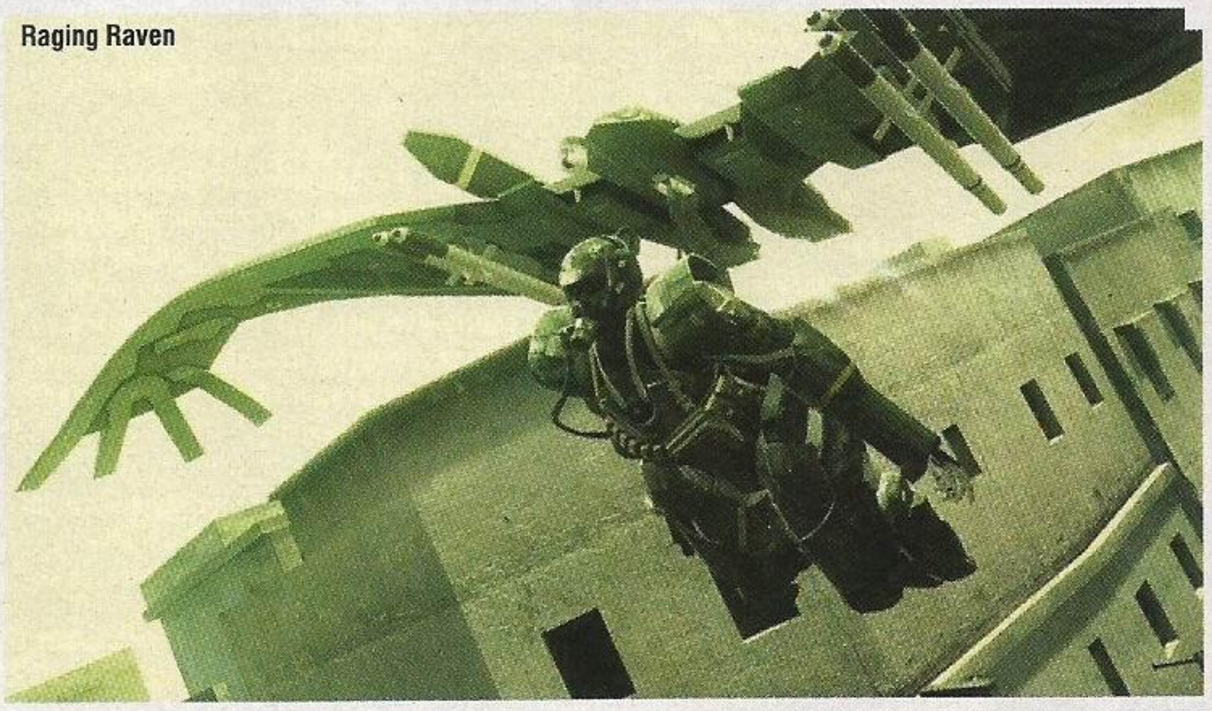
- Biała, sztuczna krew Raidena, to nawiązanie do jednej z poprzednich gier Kojimy, Policenauts. Była wykorzystywana w celach wojskowych, gdyż nadal trwały nad nią badania. Zapewniała szybszy przepływ tlenu z krwi do komórek, a co najważniejsze można było ją syntetycznie stworzyć. Dana osoba w każdej chwili mogła dokonać powrotnej transfuzji swojej naturalnej krwi przetrzymywanej cały czas w stanie zamrożenia.
- Snake ma 182 centymetry wzrostu, waży 63,5 kg i ma szaroniebieskie oczy.
- Na hełmie Raidena znajduje się napis „Tokugawa Heavy Industries". Nie dość, że to nazwa korporacji z gry Policenauts, to jeszcze napis ten widniał też na hełmach egzoszkieletów Gray Foxa i Olgi.
- Kolczyk w uchu Meryl to nabój z pistoletu. Nawiązuje do jej wizerunku z gry Policenauts. W MGS 4 zapowiada się zresztą więcej nawiązań do tej gry. Jeden z członków nowego Fox Hound ma na imię Jonathan, jak bohater Policenauts, a jego fryzura to irokez w kształcie wykrzyknika (z kropką). Czarnoskóry żołnierz to prawdopodobnie Ed, również z wyżej wymienionego tytułu. Na ramieniu napisane ma „Wiara". Młody żołnierz w kominiarce i okularach określa Meryl mianem „commander" i może być nawiązaniem do postaci Dave'a Forresta z Policenauts. Prawdopodobnie nie jest wyposażony w nanomaszyny stąd jest odporny na kontrolowanie ich przez Liquid Ocelota. Na plecach nosi urządzenie przypominające wojskową radiostację.
- Crying Wolf ma na plecach Rail Guna, jakiego używała Fortune.
- Screaming Mantis prawdopodobnie używa jakiegoś rodzaju mocy psychicznych. W rękach ma kukiełki Psycho Mantisa i The Sorrow, w dodatkowych kończynach trzyma noże.
- Laughing Octopus używa Octocamo. [kotlet] ■■

Screaming Mantis

Crying Wolf

Laughing Octopuss

Raging Raven



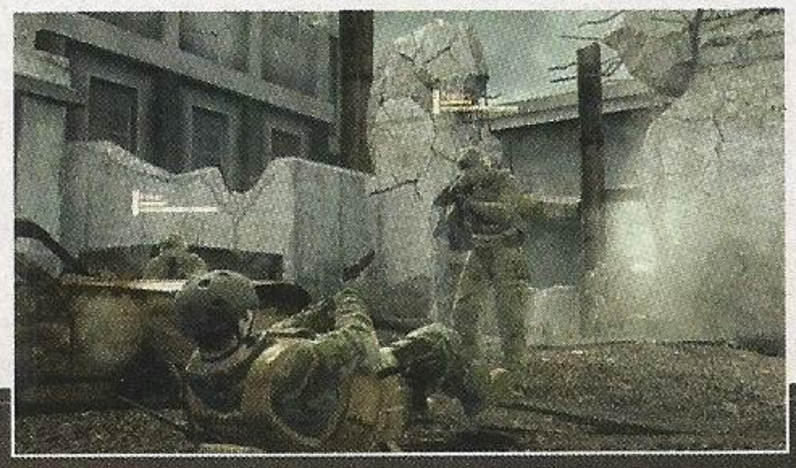
CO NOWEGO W ŚWIECIE MGSa?

▶ CLARK WYPADŁ

Po Davidzie Hayterze uchodził za jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci w uniwersum sagi MGS, a jego charakterystyczny, mocny angielski akcent w połączeniu z energicznością nadawał Liquid Snake'owi dużo charyzmy. Niestety Cam Clarke, bo o nim tu mówimy, nie powróci już by po raz kolejny podłożyć głos pod tą postać. Taką decyzję podjął sam Koijma, który najwyraźniej doszedł do wniosku, że do ciała starego Ocelota nie pasuje głos młodego Brytyjczyka. Za to Hayter się napracuje, gdyż nagły proces starzenia się Snake'a wpłynie także na jego struny głosowe, co oznacza, że wraz z postępami w MGS 4 jego głos ulegnie degradacji.

▶ WĄŻ W SIECI

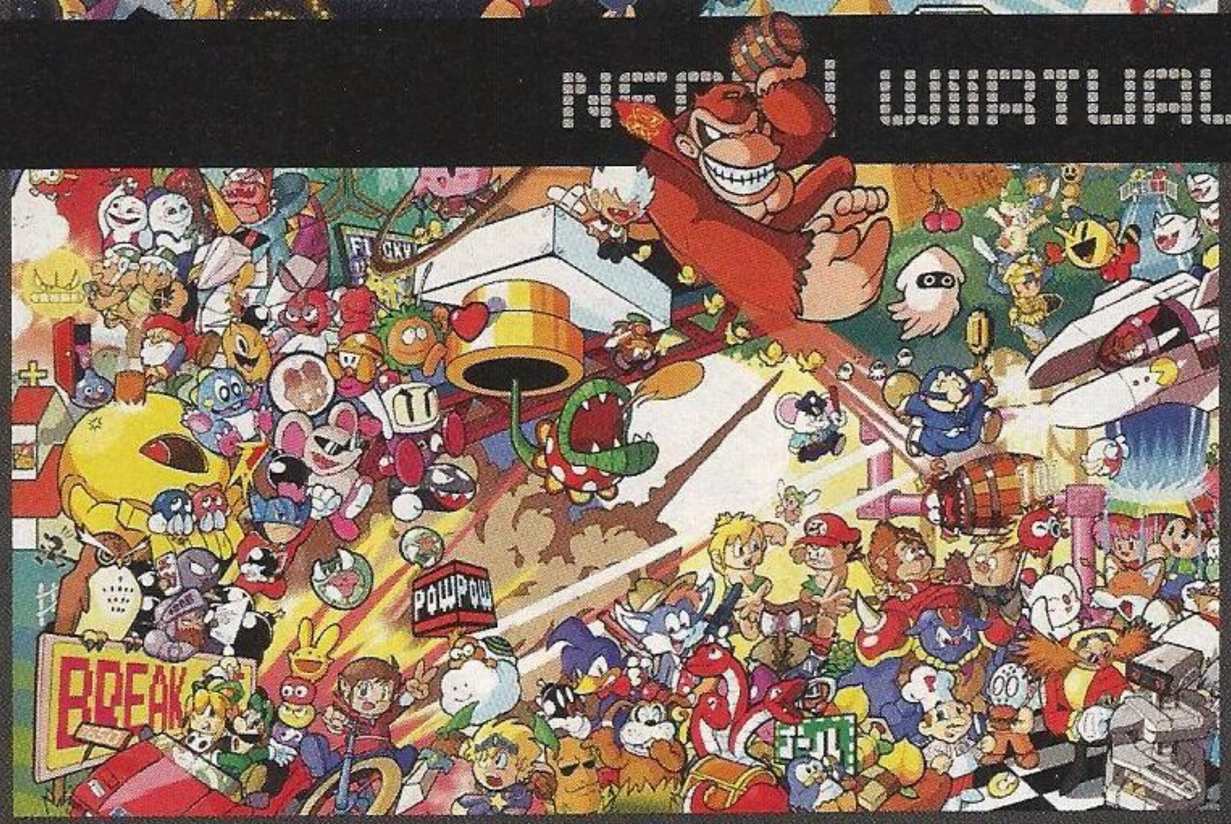
Otwarte beta testy Metal Gear Online już się zakończyły i nadeszła pora na pierwsze wrażenia. Japończycy głównie narzekają na to, że gra jest dla nich zbyt zachodnia. Wprawdzie podoba im się to, jak bardzo MGO daje im poczucie przebywania w samym środku pola bitwy, ale jednak nie czują, iż mają do czynienia z grą o emgieesowym klimacie. W dodatku uznali sterowanie za przekombinowane, a grafika nie dostarczyła oczekiwanych wrażeń wizualnych. Na pocieszenie została możliwość wykorzystania w walce bossów z całej serii, nie wiadomo czy również tych z MGS4.



A skoro o „czwórce" mowa, znajdzie się w niej tryb online zawierający pewne elementy MGO.

▶ NIGDY NIE MÓW NIGDY

Wprawdzie Kojima zarzeka się okrutnie, że już za tworzenie kolejnych emgieesów się nie weźmie, to jednak źródła japońskie twierdzą, że tak naprawdę nie ma on zamiaru porzucić dzieła swojego życia, aczkolwiek ostateczne decyzje nie zostały podjęte. Jednak zajmując się sprawami bardziej teraźniejszymi wychodzi na jaw, że scenariusz czwartego Metala będzie najwyraźniej nacechowany podobnym dramatyzmem, co trzecia odsłona serii. Znajdzie się też sporo odniesień do wszystkich części sagi, włącznie z cytatami z poprzednich gier. Interesujący jest również fakt, że pogoda będzie wpływać na zachowanie żołnierzy. Na koniec ciekawostka – podczas walki będzie można puścić swoją ulubioną melodię z gry. [Saladin01]



WiiRTUALNA KONSOLA

Posiadacze Wii też ściągają gry z sieci – na razie tylko retro pozycje, ale to się wkrótce zmieni. Zobaczmy co oferuje nintendowski Wii Shop // Kaxi

Tak się śmiesznie składa, że jedną z charakterystycznych cech obecnej generacji konsol jest spore przywiązanie do tytułów z poprzednich epok. Wystarczy sobie przypomnieć zamieszanie wokół emulacji pierwszego Xboxa przez 360, czy wsteczną kompatybilność PlayStation 3 i związane z tym kontrowersje. Oferta gier ściąganych z sieci to ważny oręż w bieżącej wojnie konsol i Nintendo na tym polu nie chce ustępować konkurentom, jak zrobiło w kwestii mocy obliczeniowej. Oprócz uruchamiania gier z GameCube, Wii pozwala bawić się również starszymi produkcjami z pięciu platform.

SKLEP

Wii Shop to jeden z kanałów dostępnych z menu głównego konsoli. To z niego ściąga się nowe kanały, przeglądarkę internetową czy właśnie pozycje ze starszych platform, określane zbiorczo jako Virtual Console. W jej skład wchodzą poprzednie sprzęty Nintendo (NES, SNES i N64), a także Sega Mega Drive i Turbografx (PC Engine w Japonii). Ta ostatnia konsola, raczej mało u nas znana, była dzieckiem kooperacji firm Hudson Soft i NEC. Wyposażona w 8-bitowy procesor główny i 16-bitowy chip graficzny z początku rywalizowała z NESem, by w końcu polec w walce z następną konsolą Big N. Kilka ciekawych gier jednak zdążyło na nią wyjść. Lista konsol nie jest oczywiście zamknięta i jeśli firmy dojdą do porozumienia, możliwe jest poszerzenie oferty.

Po ostatnim uaktualnieniu, ekran tytułowy sklepu wita gracza listą ostatnio dodanych gier, skrótami do niektórych z nich, a także nagłówkami newsów. Tytuły można również grupować alfabetycznie lub według platformy. Do każdego został przygotowany krótki opis oraz zestaw screenów, a także wyjaśnienie, jakiego kontrolera wymaga. To ostatnie jest bardzo ważne, ponieważ kontrolery tych pięciu konsol się pomiędzy sobą bardzo różniły, a do tego gry w różnym stopniu z nich korzystały. W mniej skomplikowane zagranie nawet samym wiilotem, do większości wystarczy pad od GCN, ale stuprocentową kompatybilność gwarantuje tylko Classic Controller, za którego Nintendo śpiewa sobie osiemdziesiąt złotych. Jednak jego kupno nie jest konieczne, by od czasu do czasu odświeżyć wspomnienia. Przy okazji: klasyczny joypad wykorzystacie też w niektórych grach na Wii, jako alternatywę dla pilota. Ściągnięte gry są zapisywane na wbudowanej w konsolę pamięci flash. Przypomnijmy, że jest to tylko 512 MB, więc nie da się zmieścić wszystkich gier, chyba żeby żonglować kartami SD. Na szczęście nieużywane pozycje można spokojnie skasować, a potem ściągnąć je ponownie, już za darmo. Bo usługa jest naturalnie płatna.

PUNKTY

Walutą w Virtual Console są tak zwane Wii Points. Reguła jest następująca: gry z NES – 500 pkt, Turbografx – 600, SMD i SNES – 800, a Nintendo 64 to okrągły tysiąc. Jak to z regułami bywa, od tej też bywają wyjątki – zazwyczaj dotyczy to jakichś wybitnych pozycji. Ale tysiak za grę to górna granica. Punkty można zdobyć na dwa sposoby. Pierwszy: bezpośrednio płacąc kartą poprzez Wii Shop; drugi: kupując kartę ze zdrapką o wartości 2000 pkt. Ile kosztuje taka przyjemność? Teoretycznie sto punktów to jedno euro, czyli niecałe cztery złote. Jednak wspomniane karty są w Polsce sprzedawane po sto dwadzieścia złotych, więc łatwo można obliczyć, że to sześć, a nie cztery złocisze. Interes ja na polską kieszeń nie jest więc taki rewelacyjny, ponieważ sześć dych za tytuł sprzed siedmiu lub więcej lat ciężko uznać za okazję. Mimo tego Virtual Console święci tryumfy na świecie, bo chętnych do zagrania w klasyki nie brakuje. Zwłaszcza, że Nintendo umie to dobrze rozegrać: w tygodniach poprzedzających premierę Metroid Prime 3 w USA na VC ukazał się Metroid i Super Metroid.

GRY

Obecnie na VC składa się ponad setka tytułów – najwięcej z NESa, najmniej z N64. Liczba ta cały czas rośnie, gdyż co piątek dochodzą kolejne pozycje, zazwyczaj od dwóch do czterech. Usługa jest jednak podzielona na regiony, a więc Europejczycy otrzymują trochę inne zestawy gier niż Amerykanie czy Japończycy. Z tego powodu prawdopodobnie VC i tak nie pozwoli nam bawić się tytułami, które nie zdążyły swego czasu dotrzeć na Stary Kontynent. Żeby wspomnieć tylko Sin & Punishment, jednej z ostatnich wielkich gier na N64. Mimo to nie brakuje ponadczasowych hitów jak Ocarina of Time, Super Mario 64, Golden Axe, Sonic the Hedgehog i wielu innych, przy których Wam się łezka zakręci. A w niektóre może nawet z przyjemnością pogracie. Aktualną listę znajdziecie w Internecie na stronach Nintendo oraz oczywiście w Wii Shopie. Niestety, nie możemy liczyć na wszystkie hity. Przykładowo taki Square-Enix zbyt dużo kasy zarabia na remake'ach swoich flagowych rpgów na NDS, by je rozdawać za bezcen przez sieć. Z drugiej strony popularność VC przekonuje innych opornych: w Japonii właśnie pojawiają się pierwszy gry firmy SNK z Neo Geo.

Wraz z nadejściem 2008 roku Wii Shop znacząco rozszerzy swoją ofertę. Pojawi się zakładka Wii Software, gdzie będą oferowane zupełnie nowe, niskobudżetowe gry. Głównie od początkujących developerów, gdyż dystrybucja przez sieć jest o wiele tańsza, poza tym Nintendo obiecuje wsparcie piszącym gry dla tej usługi. Wii Software to naturalnie odpowiedź na Xbox Live Arcade, ale nie ma nic złego w dotrzymywania kroku konkurencji. A przynajmniej w takich próbach. O grach, jakie pojawią się wraz z premierę usługi, niewiele wiadomo, choć kilka zespołów, między innymi z Niemiec, pochwaliło się, że już nad tym pracują. Czy VC jest szansą na pierwszą polską grę na konsolę Nintendo? Czas pokaże. Jednak wszyscy spragnieni domowych produkcji już mogą to zrobić! Internet jest pełen stron z grami we Flashu, które powstały z myślą o Wii. Wystarczy wejść poprzez przeglądarkę w konsoli na wiicade.com, wiiplayable.com, miiwiigames.com lub pokrewne, by odprężyć się przy prostych i darmowych, ale często wciągających gierkach. Z pewnością znajdziecie coś dla siebie, bo zakres gatunków jest szeroki: od zręcznościówek do strzelanin. Niektóre z nich obsługują nawet opcję multiplayer! Ludzie mają naprawdę interesując pomysły, więc jeśli cierpicie na pustki w portfelu i macie ochotę na odprężającą rozrywkę, warto sprawdzić jedną z tych stron. ■■

CZYTELNICY NADESŁALI

SQUAREWHORES

Dawno, dawno temu na rynku były dwie firmy zajmujące się produkcją jrpgów – Square i Enix. Rozwijały się prężnie, konkurując i dostarczając nam coraz lepsze gry, jak Dragon Quest, Final Fantasy, Legend of Mana, Vagrant Story, Valkirie Profile, Super Mario RPG i wiele, wiele innych.

Jednak, jak to bywa w życiu, sielanka nie mogła trwać wiecznie i oto pojawił się na horyzoncie kłopot, a na imię mu było Final Fantasy: Spirit Within...

Nie ukrywajmy, Square rzuciło się z motyką na słońce, nie mając doświadczenia w branży filmowej. Do tego, nie przeznaczono odpowiednich nakładów na reklamę i skończyło się na wielomilionowych stratach. Natychmiast poleciały głowy, sam Hironobu Sakaguchi wyleciał z firmy, która miała tylko dwa wyjścia. Ogłosić bankructwo, lub przystać na fuzję z dotychczasowym rywalem, czyli Enixem. Tak doszło do połączenia dwóch potęg rynku jRPG. Tyle historii w skrócie, przejdźmy do mojego zamysłu.

Otóż w swojej całej naiwności, słysząc o fuzji dwóch najpotężniejszych wydawców jRPG pozwoliłem sobie pofantazjować. Byłem pewien, że dostaniemy jeszcze lepsze i jeszcze bardziej rozbudowane gry, produkty robione przy współpracy zespołów z obu kompanii, świetne reedycje starszych gier. Ech, jakże głupi byłem. Zaraz Wam powiem wielką tajemnicę, najpierw uczcijmy pamięć Squresoftu i Enixu minutą ciszy.

Square-Enix to kicz. Dlaczego? Pomińmy fakt, że w firmie nie pracują tak ważne osoby, jak Sakaguchi, Matsuno, a współpraca z Amano lub Uematsu jest bardzo ograniczona.

Wystarczy popatrzeć na to, co panowie ze SE zrobili ze swoimi licencjami. Dostaliśmy festyniarski film w klimacie FF7, które teraz jest bezczeszczone przez kompilację (znaną popularnie jako „kompromitacja"). Ot, dorzucili sobie jeszcze tam gwiazdeczkę j-popu i zbeszcześcili wiekowe już zwłoki klasyka z PSXa.

Zabrali się także za Ivalice, jakby YAZZ miał za mało pod górkę! Umyślili sobie, że Final Fantasy XII, FFT, FFTA i Vagrant Story, to jeden i ten sam świat, mimo, że oryginalnie twórcy tego nie planowali. Z serii Mana zrobili tanie slashery, platformery i RTSy. Seria SaGa jest już chyba nawet olewana przez psy z kulawą nogą. Nawet świetne Valkirie Profile wraz z drugą częścią musiało popaść w fabularny banał i przerost formy nad treścią.

Obecna polityka firmy polega na pakowaniu do swoich gier gwiazd j-popu, konwertowaniu wszystkiego na wszystko (zbliża nam się kolejna wersja FFIV), wydawaniu tasiemcowych kompilacji.

Oświadczenie, że gry z serii Final Fanatsy XIII mają wychodzić przez najbliższe dziesięć lat skomentuję milczeniem. Niepokojące jest z pewnością to, że nawet ludzie, którzy kiedyś zachwycali swoimi pracami, jak choćby Tetsuya Nomura, popadli w banał. Wiele ważnych oddziałów firmy rozpadło się, a stare wartości zszargano. Co prawda, muszę szczerze przyznać, że nadal dobrze radzi sobie team od serii Front Mission, konwersje starszych Finali na GBA w miarę się udały, choć wolałbym żeby były sprzedawane w jednym zestawie razem z FF5 i FF6, ale wiadomo, że tak mniej by zarobili.

Pewnie ktoś zakrzyknie: „A Dragon Quest VIII! A FFXII!?". Dragon Questy nigdy nie były produkowane przez Enix. Firma wysyłała kilku swoich ludzi, którzy nadzorowali pracę studiów zewnętrznych, dlatego jako tako seria poziom trzyma. A Final Fantasy XII? Chyba najbardziej niekompletny Final w historii, który przez ciągłe przetasowania ludzi na ważnych stołkach musiał zostać złożony na ostatnią chwilę i pocięty. W firmie już nie ma miejsca na sentymenty. Liczy się kasa. Oczywiście nie będę udawał głupiego – pieniądze liczą się dla każdej firmy w tym interesie. Problem jest z tym, w jaki sposób SE wyciąga je z naszych portfeli. Żeruje na sentymentach, wspomnieniach, dobrych markach, szargając wszelkie możliwe świętości. Remake, kontynuacja, spin-off, remake, kontynuacja, spin-off i tak w kółko. Pozostaje nam jedynie modlić się, że nie zniszczą wizerunku serii takich, jak Vagrant Story, Chrono, czy Ogre Battle na którego, o zgrozo, też mają licencję.

Problem z graczami jest jeden. Wkręcili sobie, że gry SE są głębokie, czynią z nich lepszych ludzi i smakoszy. Zamykając się w swoim małym, wyimaginowanym świecie Chocobosów i latających bishonenów kompletnie olewają nie tylko inne media, ale nawet odwracają się od swojego ulubionego gatunku jRPG.

„Żyję dla Final Fantasy" – ten tekst z pewnego forum zapadł mi głęboko w pamięć. Być może dlatego, bo czytając go mało nie udławiłem się ze śmiechu, być może dlatego, bo żal mi się zrobiło takich ludzi. Recepta? Sięgnąć po klasykę, rozejrzeć się za nowymi grami Atlusa, poczytać książki, wyjść na dwór. Bo pamiętajcie, że kupując grę Square-Enix przyczyniacie się do upadku i tak już podupadłego gatunku jRPGów. Firma ta potrafi robić ogromny hype wokół swoich gier, ale trzeba zrozumieć, że to już nie są dawne Squaresoft i Enix. Nie doczekamy się pozycji tak subtelnych, jak Chrono Trigger, czy Xenogears. Nie będziemy doszukiwać się głębokich symboli, dostawać wypieków przy genialnych scenariuszach. Bo szefostwo wie, że gracze i tak wszystko łykną. Wystarczy dobrze podpisać. Najlepiej dwoma literkami „F".

Czy zamawiając kawior w kiedyś uznanej restauracji chciałbyś dostać słabo przyrządzonego hamburgera za tę samą cenę? Na dodatek wysłuchiwać od wszystkich naokoło, jaki jest świetny, smaczny i jakim jesteś smakoszem przeżuwając go z uśmiechem na twarzy, bo tak trzeba?

Właśnie to myślę o Square-Enix. ■■ **Pita**

Wszystkie zawarte w tekście opinie są moimi własnymi i nie mają nic wspólnego ze zdaniem redakcji o grach Square-Enix.

Podyskutuj z autorem na naszym forum. http://www.neo-plus.pl/forum

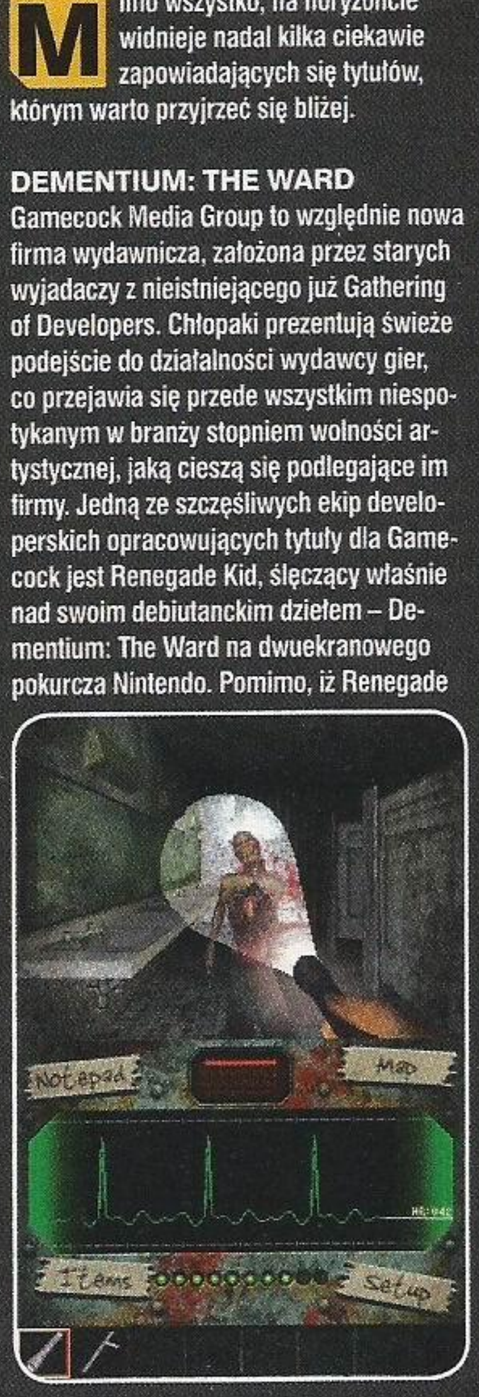
GRYWALNA GROZA

Posucha w horrorze, oj posucha. Miesięcznie ukazuje się jakieś 0,34657 porządnej gry z gatunku. Piąte odsłony RE i SH nadal są tylko mirażem za odległą wydmą i zapewne zanim ukażą się na rynku, naszym dzieciom sypnie się siwizna, a wnuki pozdają matury. // Dr Max // groza@neo-plus.pl

Mimo wszystko, na horyzoncie widnieje nadal kilka ciekawie zapowiadających się tytułów, którym warto przyjrzeć się bliżej.

DEMENTIUM: THE WARD

Gamecock Media Group to względnie nowa firma wydawnicza, założona przez starych wyjadaczy z nieistniejącego już Gathering of Developers. Chłopaki prezentują świeże podejście do działalności wydawcy gier, co przejawia się przede wszystkim niespotykanym w branży stopniem wolności artystycznej, jaką cieszą się podlegające im firmy. Jedną ze szczęśliwych ekip developerskich opracowujących tytuły dla Gamecock jest Renegade Kid, ślęczący właśnie nad swoim debiutanckim dziełem – Dementium: The Ward na dwuekranowego pokurcza Nintendo. Pomimo, iż Renegade Kid debiutują jako firma, w ich skład wchodzą w dużej mierze weterani z śp. Acclaim, pracujący swego czasu przy takich tytułach, jak dwie pierwsze części Turoka. Ale do meritum, czy tam Dementium.



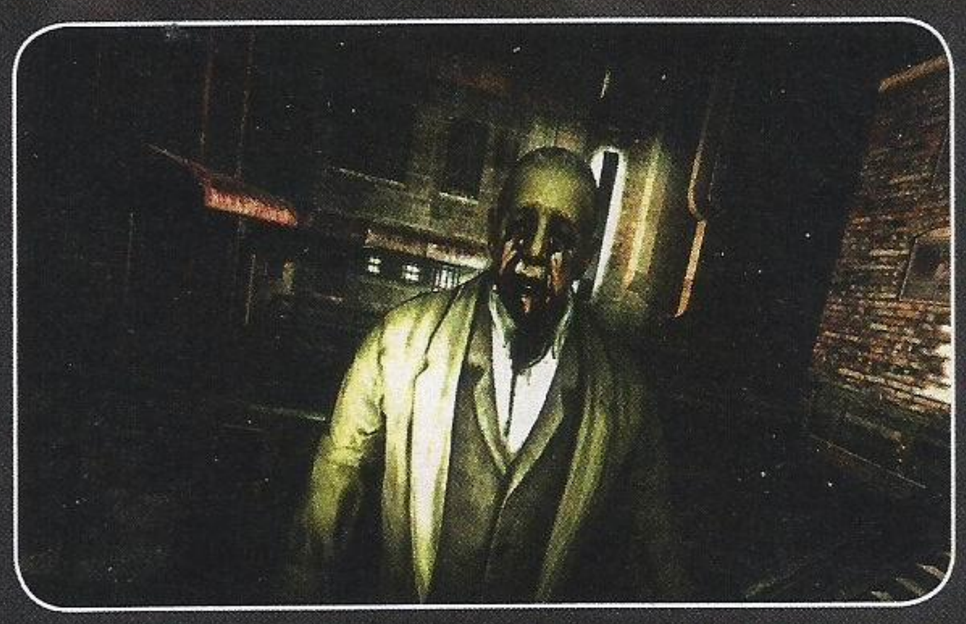
Gra ma być w istocie strzelanką fpp, rozgrywającą się we w pełni trójwymiarowym środowisku, co, biorąc pod uwagę możliwości DSa, już robi pewne wrażenie. Jeszcze większe robi fakt, iż na wyposażeniu będziemy mieć latarkę, którą oświetlimy sobie mroczne zakamarki, przy czym naturalnie wyglądająca gra świateł i cieni wygenerowana zostanie w czasie rzeczywistym przez kieszonsolkę. Nieźle. O fabule wiadomo tyle, że bohater budzi się w budynku, który przypomina klinikę psychiatryczno-plastyczną odbitą w krzywym zwierciadle. Wszędzie walają się krew i flaki, w powietrzu rozlegają się sporadyczne krzyki i charczenie, a nieudane wyniki eksperymentów szwendają się po korytarzach szukając czegoś na ząb.

Całość sterowania rozwiązana została za pomocą stylusa i ekranu dotykowego. Podczas eksploracji i walki z monstrami końcówka rysika posłuży po prostu jako kursor i celownik, wykorzystamy go jednak także przy licznych zagadkach logicznych, na jakie natrafimy w wesołej placówce. Gra wykorzysta także połączenie Wi-Fi, acz jak na razie nie zdradzono, czy tryb multiplayer ograniczy się do zwykłego deathmatchu, czy też będzie to coś bardziej oryginalnego. Gra zapowiada się nieźle, i – przy „zatrzęsieniu" horroropodobnych tytułów na NDS – ma szanse odnieść niemały sukces. Przekonamy się już pod koniec października.

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Pierwsze Condemned, będące jednym z tytułów startowych X360, było całkiem udanym tytułem, jeśli tylko litościwie zapomnimy bełkotliwe zapowiedzi twórców, o rewolucji w wirtualnym horrorze i tym podobnych banialukach. Śmiechy na bok, gra była sympatycznym połączeniem nawalanki i fpsa, z domieszką roboty detektywistycznej. Dwa lata upłynęły od kiedy jako Ethan Thomas obijaliśmy bumsów i psychopatów w ciemnych zaułkach Metro City. Już niedługo, bo w pierwszym kwartale 2008 roku, dane nam będzie kontynuować tę satysfakcjonującą i jakże pożyteczną robotę. Tak jest, usprawniony sequel już niedługo splugawi czytniki Waszych 360-tek, czy też chlebaków marki Sony.

Rozbudowaniu ulegną dwie podstawowe czynności, jakimi zajmowaliśmy się w pierwszej części, a co do których wielu graczy miało pewne obiekcje, tzn. walka i zabawa w detektywa w miejscach zbrodni. Jeśli chodzi o obijanie przeciwników, rdzeń systemu pozostanie bez zmian, kompletnemu przemodelowaniu ulegną natomiast finishery, czyli możliwość dobicia ledwo dyszącego wroga. Już w „jedynce" sprawiało to sporą satysfakcję, w Bloodshot jednak postawiono na różnorodność, wykończenia bowiem będą zróżnicowane w zależności od miejsca, w którym je wykonamy. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby złapać półprzytomnego włóczęgę i podprowadzić go do jakiegoś śmiercionośnego elementu otoczenia. Brzmi wesoło. Poza tym urozmaiceniu ulegnie zestaw złych panów stających nam



na drodze. Wynika to głównie z pewnego drobnego faktu, o którym chyba zapomniałem wspomnieć. Ethan Thomas jest człowiekiem nie do końca zdrowym psychicznie. Wobec czego trudno będzie stwierdzić, czy wszystko, co widzi, dzieje się naprawdę, a np. atakujący nas trup obtoczony w smole jest realną istotą, czy wytworem zwichrowanej psychiki bohatera. Zresztą, mała różnica, tak czy siak należy bestię zgłanować, wszak siła sugestii umysłu Ethana też może nam zaszkodzić, prawda?

Drugim wzbogaconym elementem jest, o czym już wspominałem, badanie poszlak znajdywanych na miejscach zbrodni. W poprzedniej odsłonie gry, mimo że do Naszej dyspozycji oddano pokaźny zestaw zabawek badawczych, cała procedura była skrajnie uproszczona. Tym razem używanie każdego przyrządu przypominać będzie swoistą mini-grę, a gra oceni nas na podstawie tego, jak dogłębnej obdukcji dokonamy. Co wprawdzie nie jest konieczne do ukończenia gry, ale już dla tzw. „achievement junkies" stanowić może nie lada gratkę.

Ostatnia innowacją w Condemned 2 będzie wzbogacenie gry o możliwość rozgrywki dla wielu graczy. Na razie nie ujawniono zbyt wielu szczegółów na ten temat. Może mieć z tym coś wspólnego zaprezentowany tryb, zwany Hobo Fight Club, będący w sumie rozbudowanym trybem survivalowym, tzn.: zamknięta arena, nieskończony strumień przeciwników wylewający się do środka, i bohater z zaufaną gazrurką w łapie. Jak już wspominałem, posiadacze X360 oraz PS3 zostaną przerażeni niczym małe dziewczynki już na początku przyszłego roku. Na razie zaś pozostaje czekać i liczyć na palcach dłoni drwala-masochisty kolejne fantastyczne produkcje zalewające rynek. ■

BRAKUJE FOKSÓW

GOOD COP, BAD COP

Revolution Software to małe, acz zasłużone studio, znane starszym graczom z klasycznej przygodówy Beneath A Steel Sky, szerszemu gronu zaś z sympatycznej serii Broken Sword. Jednak także im zdarzały się wpadki. Największą z nich była chyba przestarzała w momencie ukazania się na rynku i średnio grywalna In Cold Blood, stanowiąca nieudaną próbę połączenia przygodówkowej idei opowiedzenia graczom ciekawej historii z dynamiczną akcją. Mało kto wie, że nie była to jedyna taka próba podjęta przez Charlesa Cecila i jego podwładnych, aczkolwiek jedyna, jaka ostatecznie ujrzała światło dzienne.

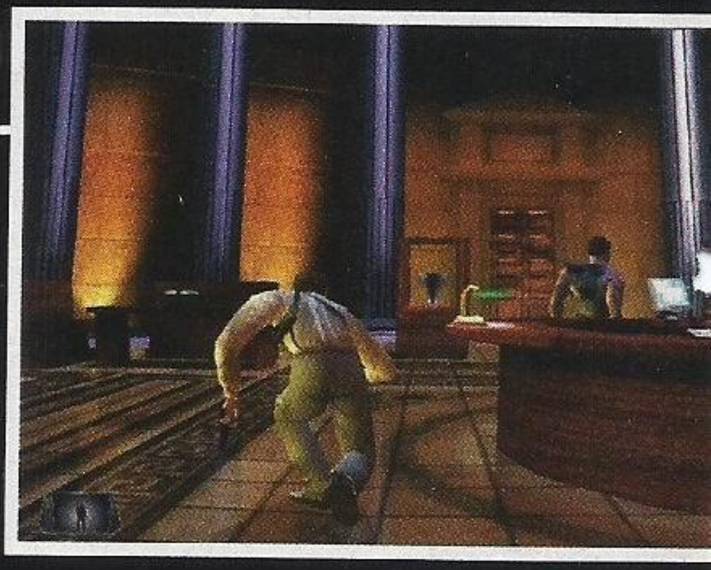
Ta druga miała się zwać Good Cop, Bad Cop, zaś prace nad nią rozpoczęły się wraz z wkroczeniem naszej wesołej cywilizacji w dwudziesty pierwszy wiek. O niej to właśnie opowiem Wam w tym miesiącu, standardowo w niedorzecznym stopniu nadużywając trybu przypuszczającego.

W założeniach „Dobry glina, zły glina" miała stanowić zgrabne połączenie gry detektywistycznej z lekką nutką kryminału noir, dynamicznymi scenami akcji, takimi jak strzelaniny, aresztowania, pościgi samochodowe i wszystko to, czym zajmuje się szanujący amerykański pączkożerca, gdy podatnicy akurat patrzą.

Gra miała rozpocząć się w momencie, gdy Ben Kellman – nasz milusiński krawężnik – wpad na trop zabójstwa dokonanego 25 lat wcześniej. Nie było to jednak byle zabójstwo, gdyż jego ofiarą padł nie kto inny, jak ojciec bohatera. Wobec tego nie ma przebacz, wcielając się w Bena – swoistą hybrydę Philipa Marlowe i Johna McLane'a – przemierzylibyśmy spory obszar wirtualnego miasta w poszukiwaniu poszlak i, ostatecznie, wymierzyli sprawiedliwość w stylu, jaki najbardziej nam odpowiada.

W praktyce mielibyśmy do czynienia w głównej mierze ze strzelanką obserwowaną z perspektywy trzeciej osoby, czyli – po ludzku – zza pośladków głównego bohatera. Ze skąpych materiałów udostępnionych przez producenta trudno stwierdzić czy świat gry byłby otwarty, czy też miałby strukture liniową, podzieloną na misje czy rozdziały. Biorąc jednak pod uwagę, że gra znajdowała się w produkcji w momencie, gdy rynek zawojowało GTA3, nie wykluczałbym tej pierwszej ewentualności. Znając dorobek twórców, spokojnie można założyć, że fabuła odgrywałaby znacznie poważniejszą rolę niż w innych tego typu grach. Wypada także wspomnieć, że jak na swoje czasy gra zapowiadała się co najmniej ładnie, acz nie rewelacyjnie. Swego poprzednika, In Cold Blood, zostawiała daleko w tyle, ale już taki Max Payne, wydany wszak rok wcześniej, bez większego wysiłku zjadał GCBC w kwestii oprawy graficznej. Zjadał, wydalał i bezcześcił to, co zostało – żeby użyć wysmakowanej, a działającej na wyobraźnię metafory.

Dlaczego więc, ach dlaczego, nigdy nie było nam dane rozwikłać niemal przedawnionej sprawy zabójstwa Kellmana seniora? Cóż... Powód jest dość typowy dla relatywnie małych ekip developerskich, do jakich należy (a w każdym razie należało w 2002 roku) Revolution. Wobec ograniczonych mocy przerobowych, twórcy musieli zdecydować się na skoncentrowanie sił na jednym, priorytetowym tytule. W tym wypadku GCBC miało pecha rywalizować z trzecią częścią



cyklu Broken Sword. Twardziel Ben Kellman został więc bez skrupułów kropnięty przez zdecydowanie mniej tęgiego George'a Stobarta. Tu historia w zasadzie dobiega końca. Gra miała ukazać się w roku 2002, zamiast tego jednak, została w tymże roku oficjalnie zdjęta z listy wydawniczej. Czy posiadacze PS2, Xboxów i GameCube'ów zostali pozbawieni świetnej gry, czy zaledwie ciekawostki polepionej na boku w przerwach między kolejnymi odsłonami sztandarowej serii developera? Wygląda na to, że nigdy się nie dowiemy. RIP. ■■ Dr Max

GRACZ KONSOLOWY GATUNEK ZAGROŻONY WYGINIĘCIEM?

Swego czasu Enrico Fermi wypowiedział takie znamienne zdanie; „ Gdzie oni są, skoro jest ich tak wielu." Zdanie to odnosiło się do braku kontaktu z cywilizacjami pozaziemskimi – według niektórych podobno dość licznie zamieszkującymi nasz wszechświat.

Samotność zazdrośnika

Lecz ja sobie zadaję podobne pytanie w aspekcie poszukiwań tych tysięcy/dziesiątek/setek tysięcy graczy konsolowych w naszym kraju. Bo jeżeli ktoś jest szczęśliwym posiadaczem stałego łącza, to w zasadzie problem z głowy. Wie, że nie jest sam, nie czuje się inny(?). Gorzej, gdy jest odcięty od „świata"– czyli pozbawiony netu, a drukowane mu szkodzi i w tłumie pececiarskich gazet nie dojrzy tych całych dwóch konkretnych konsolowych pism. Biedaczyna ma pozamiatane, jeżeli jego kumple to sami miłośnicy blachy. Może poczuć się jak na bezludnej wyspie. Faktem również jest, iż ludziska bez względu na platformę, jakoś tak wstydzą się przyznać do grania. Taki syndrom „dziecinnego zajęcia". I gdy pecetowcy są widoczni na każdym niemal kroku, tak konsolomaniacy niestety już nie. I nie wiem czy są tak dobrze zakamuflowani, czy po prostu jest nas zbyt mało, aby nas było widać w tłumie. Wiem, że są zloty, różnego rodzaju imprezy promujące gry i konsole. Że wymienię tylko PlayStation Experience, lub bardziej nam współczesne – Xbox360 Fun Day. Ale nie ma tej wszechobecności jak w przypadku gier blaszanych. Półki z prasą uginają się od gazet związanych z PC, co większa uliczka to sklep komputerowy i najczęściej również z grami, coś czego brakuje mi w temacie konsol. Zazdrość? Jasne że tak, po prostu mnie zżera, gdy na to patrzę. Wchodzisz do jakiegokolwiek supermarketu, a tam kosze przecenionych gierek za pięć złociszy, niestety tylko na PC. Fakt, głównie to jakieś badziewie niewarte obadania – no chyba, że by mi dopłacili – lecz można i pomiędzy nimi znaleźć jakieś stare perełki, które w wersji konsolowej z chęcią bym łyknął za grosze. A tu lipa. Czytam w Neo, na stronach Banana, tekst KaHy opisującej słoneczną Grenadę w kontekście konsol i znowu mnie zżera zazdrość, czemu u nas tak nie ma? Gdzie są Ci gracze, skoro jest ich tak wielu. W Hiszpanii, Anglii, wszędzie, tylko nie w Polsce? Bzdura?

Nadzieja umiera ostatnia

Setny numer Neo Plusa pokazuje, że na konsolach gra całkiem spora gromadka ludzi, w naszym, bądź co bądź, niezbyt majętnym kraju. Doliczając do nich ludzi nie czytających żadnej prasy, może to być całkiem spora grupa ludzi. Ale to wszystko za mało dla konsolowych gigantów(?). Sony dopiero pod koniec żywota PS2 spostrzegło, że mapa Europy nie kończy się na wschodniej granicy Niemiec. Microsoft potrzebował drugiej generacji Xboxa, aby poznać określenie „polski konsolowiec". Nintendo, jak to Nintendo, widzi tylko czubek swojego nosa... Fakt. coś drgnęło. Polskiego Live jak nie ma, tak nie ma, ale gry w PL na iXa już są. Na PS3 to pewnie jest kwestia czasu, oraz, co najważniejsze, ilości sprzedanych peestrójek w kraju nad Wisłą. No i news ostatnich dni, czyli polska strona Nintendo. Jak się dowiedziałem o tym „przełomowym" kroku, to o mało nie spadłem z krzesła. Powoli coś się zaczyna dziać, przyszłość może być już tylko różowa. Aby na pewno? Czy te kilka tytułów w polskiej wersji językowej jest zapowiedzią lepszego jutra? Ktoś powie że się facet czepia, przecież nieznajomość angielskiego jest uznawana za wadę. Taki wstydliwy feler. I co z tego. Pomimo że przy Finalu nie muszę używać słownika, a dialogi w takim np. God of War to śmiech na sali – oczywiście nic nie ujmując temu wybitnemu tytułowi. To i tak największą frajdę z grania mam, gdy jest ona w wersji PL. Nawet lichej. Więcej, odpalam konsolę i chcę widzieć polskie menu, o „ą" czy „ę" nie wspominając. Takie małe zboczenie narodowe, może, nie będę się wypierał. Czy jedną z jaskółek lepszego jutra są oficjalne strony w PL wszystkich trzech gigantów konsolowych w Polsce?. Czy jest to oznaka zwiększającej się liczby użytkowników konsol? Czy to, że Niny uruchomiło polskojęzyczną stronę, jest oznaką, że nie jesteśmy zaściankiem konsolowego biznesu. Czas pokaże.

Co nas nie zabija, wzmacnia nas

Ostatnimi czasy dość modne wśród konsolowej braci (nie tylko zresztą) jest gnojenie Wii. Oczywiście głównym powodem ataków na nowe dziecko Nintendo jest zwykła zawiść posiadaczy gorzej sprzedających się systemów do grania. A szkoda, bo tak krytykowany zły wpływ Wii na branżę może być paradoksalnie ratunkiem właśnie dla niej. Pomimo iż ja, zwolennik grania na wszystkim, co tylko taką możliwość oferuje, nie mogę się jakoś do Wii przekonać. Ograłem kilka tytułów i jakoś mnie nie urzekło. Ale widzę jeden niezaprzeczalny pożytek z tej konsoli – wyjście konsol z cienia, jaki rzuca na nie rynek PC i ogarnięcie zarazą giercowania większej liczby ludzi. Dawniej jak pytałeś gostka nie siedzącego w temacie, jaką zna konsolę, odpowiedz zazwyczaj była tylko jedna – PlayStation. Oczywiście w różnych „wariacjach słownych". Świat poszedł do przodu, znajomość konsol również. Wśród laików konsolowych pojawiły się nazwy innych konsol niż plejstacja. To plus toczącej się obecnie wojny konsolowej, i to spory. Choć z drugiej strony nie ukrywam, że też mam obawy o jakość przyszłych gier. Bo jeżeli wszyscy developerzy skupią się na najlepiej (na razie) sprzedającej się konsoli, posiadaczom innych systemów może zabraknąć softu do grania... Gdy PS3 wreszcie zagościła u mnie pod telewizorem i odpaliłem tego multimedialnego potwora, coś sobie uświadomiłem. Czy Microsoft do spółki z Sony nie zapędziło się w kozi róg? Czy nie przekroczyło Rubikonu, zrobiło kroku, którego nie da się już cofnąć?

Rozterki, czy może bardziej frustracja?

Czy ja nadal jestem konsolowcem, lub może, jak uważają zwolennicy Wii z bossem Nintendo na czele – tylko oni mają konsolę pod telewizorem? Dawniej to było prościej, łatwiej było się połapać kto jest kim. Miałeś tylko kompa, na nim grałeś – to równało się z etykietką blacharz. Jeżeli konsola grzała procesory pod telewizorem – konsolowiec. Oczywiście nic nie ujmując żadnej z grup wymienionych powyżej. Jest jeszcze trzecia grupa stojąca ponad podziałami i grająca na wszystkim co popadnie, lecz tych zostawię sobie na deser. Wracając do sedna. Teraz niestety nie jest to już tak oczywiste. Masz PlayStation 3 i uważasz się za konsolowca – błąd. Nie dość, że Cię na forach obrzucą błotem, to jeszcze macierzysta firma miesza w głowie porównując Twoją ulubioną maszynkę do PC. Nie krzywisz się na myśl o Microsofcie? Masz X360 i znowu firma-matka Twojej konsoli próbuje zburzyć ład panujący w świecie konsol, dzieląc posiadaczy X-ów na tych lepszych – czyli Elitę, oraz gorszych, posiadaczy wersji Core, z produkcji której Microsoft próbuje się wykręcić. A wszystko tylko dlatego, że ktoś nie przemyślał całej sprawy hardware do końca. No i ostatni gracz w branży, który usiłuje wmówić ludziom, że tylko posiadanie jego sprzętu daje Ci prawo używać zaszczytnego w pewnych kręgach miana – Gracz, tak, przez duże G, równa się tylko Nintendo. A przeciwnicy Wii? Powiedzą, że masz zabawkę, a nie konsolę pod tv. Szok.

Ponad podziałami

Coraz trudniej jest się w tym wszystkim połapać szeregowemu graczowi. Takiemu, który ma w duszy na czym gra. Dla niego liczy się tylko w co gra i ile mu to frajdy sprawia. Szkoda, że wielcy konsolowego biznesu zamiast mu to ułatwiać, mieszają w głowie. Choć raczej powinno się powiedzieć, że starają się nas skłócić, tak ordynarnie, wykorzystując nasze słabości (o, mamy ich sporo). A my, gdy nastanie już zmierzch obecnej generacji konsol, czy będziemy mogli nazwać archaicznym pojęcie „gracz konsolowy"? Mam nadzieję, że nie. Zagrałem w MotorStorma i wiecie co? Jestem spokojny. Tak mają wyglądać konsolowe gry, tak ma się w nie grać. MotorStorm udowodnił mi, że ta krytykowana technologiczna fiesta, w jakiej bierzemy udział, tylko może się przysłużyć nowym grom. Czy ta gra, na poprzedniej generacji konsol, z uboższą grafiką i fizyką, byłaby tak miodna? Na pewno, lecz tu jest po prostu bardziej. A ja cenię postęp, jaki wymuszają nowe konsole. I niech nie bredzą ich przeciwnicy, że to za szybko. Gdyby liczyła się tylko grywalność, to nie miałbym w piwnicy zapakowanego w foliowy worek starego NESa. Stałby sobie tam, gdzie teraz PS3. Zresztą coraz większa baza użytkowników nowych sprzętów mówi sama za siebie. Poszukajcie innych argumentów. Ja chcę ładniejszej grafiki, rewelacyjnej fizyki oraz pełnego dostępu do mediów z poziomu konsoli. Ta wielofunkcyjność nie musi się wykluczać, jak złośliwie uważają oponenci. Nie chcesz, nie korzystaj, ale pozwól innym robić to w spokoju.

Epilog

Konsole mają się dobrze. Gry na nie – jeszcze lepiej. Wieszczony upadek iXa i PS3 jako konsol, wmawianie, że to bardziej PC, na całe szczęście był raczej pobożnym życzeniem ich przeciwników, niż racjonalną analizą rynku. I niech tak pozostanie.

■■ T.L.Lewis

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Najlepszy polski program o grach w High Definition

HIGH SCORE
OD GRACZY DLA GRACZY

www.highscore.com.pl

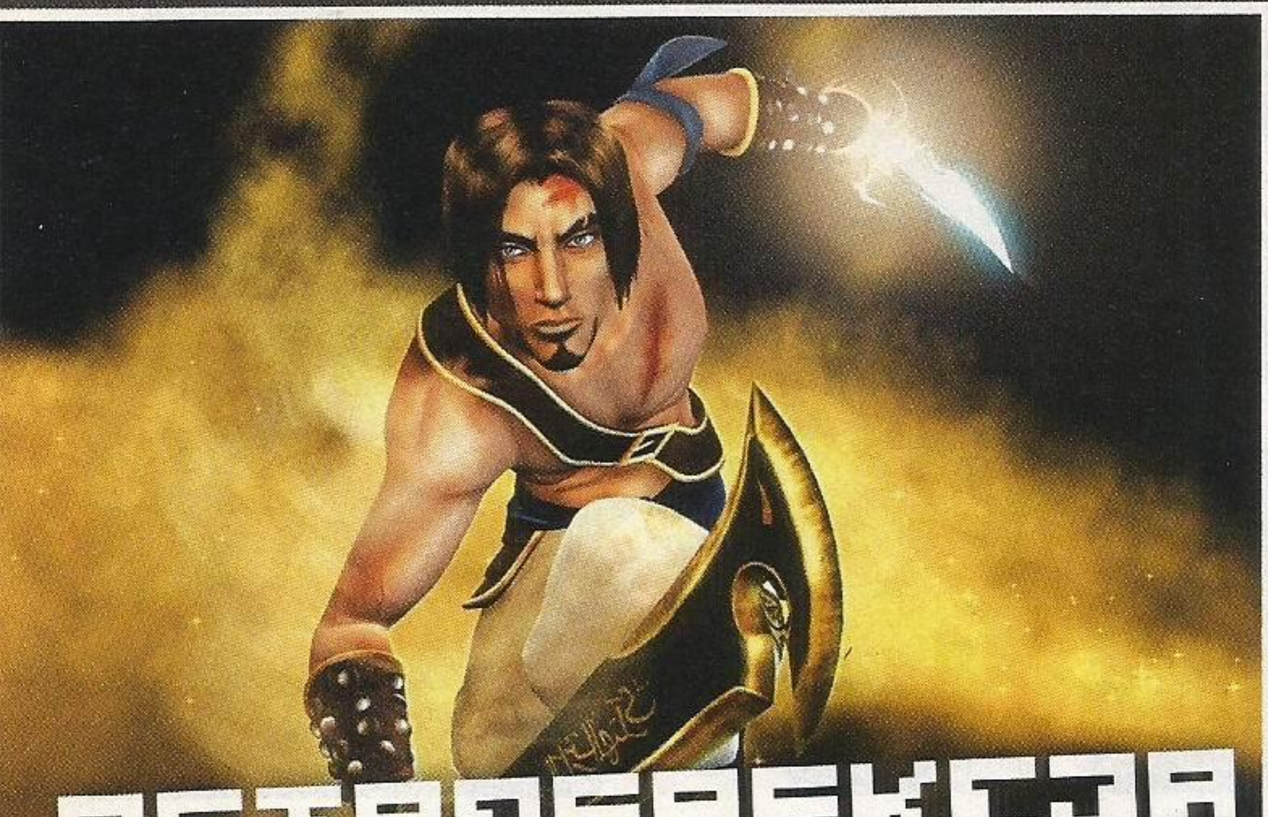
NORBIT
konsole · gry · akcesoria

Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00

(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

www.norbit.pl



RETROSPEKCJA

KSIĄŻE PERSJI

CZYLI PIASEK, PRZEZNACZENIE I PARKOUR

Taki perski książę to musi mieć życie, nie? Wystawne imprezki, wyprawy łupieżcze, pękające w szwach haremy... Zapadnie, wyskakujące z podłóg szpikulce, misterne pułapki, knujący intrygi wezyr i tłum nasłanych przez niego zakapiorów marzących tylko o tym, aby skrócić go o głowę zakrzywionym ostrzem? Ano właśnie, drogie dziatki. Żywot bohatera niniejszego artykułu niekoniecznie jest przysłowiowym bukietem fiołków.

Wymuskany młodzieniec o niespotykanych u arystokraty zdolnościach akrobatycznych po raz pierwszy zagościł na ekranach w roku 1989, kiedy to ukazała się pierwsza gra z serii. **Prince of Persia**, uznawany dziś za absolutną klasykę, stawiał przed graczami zadanie przebicia się przez 13 poziomów wypełnionych najróżniejszymi niebezpieczeństwami, jak zapadnie, pułapki, uzbrojeni przeciwnicy i inne rzeczy robiące kuku. Tytuł wyróżniał się w swych czasach kilkoma elementami, z których najważniejszym była powalająca wówczas animacja głównego bohatera i jego przeciwników. Jordan Mechner, ojciec i stały opiekun serii, ponoć wzorował się na nagraniach swego młodszego brata, biegającego i skaczącego w białym ubraniu (nie mówcie, że nie macie takich kaset z Waszym rodzeństwem?). To właśnie ruchami młodego Mechnera obdarzony został tytułowy bohater gry. Fakt faktem, monsieur Jordan przenosząc animację do świata gry odwalił kawał doskonałej roboty i jest to element, który nadal może robić wrażenie, zwłaszcza biorąc pod uwagę datę ukazania się gry. Inną ciekawą innowacją było to, iż rozgrywka toczyła się w czasie rzeczywistym. Tak jest, na przejście całej gry był wyznaczony czas, bez limitu żyć czy kontynuacji, jedynym sposobem, aby ujrzeć ekran z napisem „game over" było przesypanie się piasku w klepsydrze. Równie ciekawie potraktowano w grze walkę. Po pierwsze – ograniczała się ona praktycznie wyłącznie do potyczek bronią białą, po drugie – każdy przeciwnik, z którym przyszło skrzyżować ostrza, był wyzwaniem, miał bowiem podobny zestaw ruchów oraz pasek życia, co Książe.

Gra, oryginalnie wypuszczona na komputery Apple'a, odniosła oszałamiający sukces i obrodziła w kolejnych latach zilionem konwersji na przeróżne platformy sprzętowe, m.in. PC, Amigę, Atari, Megadrive'a, NESa i SNESa. Konwersje różniły się nieco oprawą graficzną, acz nie tylko – wersja SNESowa na przykład rozbudowana została o dodatkowe siedem poziomów. Co ciekawe, ostatni remake pierwszej wyprawy Księcia pojawił się w tym roku na Xbox Live Arcade. **Prince of Persia Classic**, bo tak zwie się ta przeróbka, został gruntownie odnowiony, rozbudowany i oprawiony grafiką zaczerpniętą z next-genowych występów naszego bohatera. Poza tym jednak zachowano oryginalny, dwuwymiarowy schemat rozgrywki, który seria utrzymywała przez bez mała dekadę.

Na pełnoprawną kontynuację opowieści o tysiącu i jednej nieprzyjemnych śmierci Księcia kazano graczom czekać aż cztery lata. W 1993 roku ukazał się **Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame**, który okazał się sequelem w tradycyjnym tego słowa znaczeniu, tzn. „więcej, lepiej, ładniej". Znacznej poprawie uległa grafika, utrzymano wysoki standard animacji, wprowadzono też znacznie większe zróżnicowanie przeciwników. Tym razem oprócz pachołków podłego sułtana gracze musieli stawić czoła siłom nie-z-tego-świata, w rodzaju szkieletów, lewitujących demonicznych czerepów i innego tałatajstwa. Gra utrzymała popularność serii, wypadało więc liczyć na szybką kontynuację. Ta jednak nadeszła dopiero w roku 1999, równo 10 lat od ukazania się PoP. W międzyczasie doszło do rozpadu developera, firmy Broderbund, w wyniku czego trzecią z kolei grę z dawną nazwą Iranu w tytule opracowało nowe studio, Red Orb, powstałe na prochach dawnej ekipy.

Prince of Persia 3D, bo taki mało wyszukany tytuł nosiła nowa odsłona przygód naszego gustującego w turbanach przyjaciela, był – jak nietrudno się domyślić – pierwszą próbą przeniesienia rozgrywki PoP w trzeci wymiar. Próbą połowicznie tylko udaną, należy dodać. Co prawda gra nie była zła, nie wykorzystała jednak potencjału, jaki daje to trzecie „de", w większości po prostu kopiując pomysły z poprzednich części i wprowadzając raczej subtelne zmiany w rodzaju poszerzenia arsenału Księcia do kilku egzemplarzy broni białej oraz łuku. Dodatkowy feler stanowiła praca kamery, momentami dosyć chaotyczna i utrudniająca zabawę, zwłaszcza przy pokonywaniu wszelakich rozpadlin i przepaści, od których roi się każda część PoP. Nieco później pojawiła się co prawda poprawiona wersja gry, dostępna tylko na Dreamcasta, o podtytule zmienionym na Arabian Nights. Niedosyt jednak pozostał.

Aby go zaspokoić potrzebne były kolejne cztery lata, które papa Mechner skwapliwie wykorzystał, ażeby – już pod skrzydłami Ubisoftu – stworzyć arcydzieło na miarę pierwszej części serii. Rok pański 2003 powitał graczy nowym i rewolucyjnym, nie tylko dla serii, tytułem. **Prince of Persia: The Sands of Time** okazała się nie tylko jedną z najlepszych gier tamtego roku, była też tytułem bez mała przełomowym, a zastosowane w nim rozwiązania miały być w przyszłości kopiowane przez tabuny naśladowców. Jednak tym, co rzucało się w oczy jako pierwsze, była wprost zniewalająca oprawa graficzna. Oglądając pierwsze screeny i filmiki, po prostu nie chciało się wierzyć, że ta gra naprawdę tak wygląda. Nie chodziło tylko o ilość przepychanych wielokątów czy jakość animacji – cała oprawa po prostu kipiała unikalnym stylem i klimatem, a nasz śniady bohater w końcu stał się postacią z krwi i kości, przestając być tylko ładnie przeskakującym przepaście bohomazem. Prawdziwa rewelacja, a zarazem rewolucja, tkwiła jednak w samym systemie rozgrywki. Przez owe cztery lata Książe nie tylko nauczył się tony nowych sztuczek i akrobacji, w rodzaju biegania po ścianach i innych karkołomnych popisów sprawności, na właściwym wykorzystaniu których zresztą opierała się większa część akcji. Gruntownemu tuningowi poddana została także walka. Statyczna szermierka, znana z poprzednich odsłon, odeszła w zapomnienie – teraz potyczki przypominały raczej zawody gimnastyczne, z widowiskowym wykorzystaniem elementów otoczenia w celu zapewnienia sobie przewagi nad (niemal zawsze) przeważającymi liczebnie siłami wroga. Zupełną nowinką był także dzierżony przez Księcia sztylet, dający mu możliwość ograniczonej kontroli nad czasem, w postaci zwalniania go, cofania czy też przewidywania przyszłych wydarzeń. Ale, ale... Po co ja to właściwie piszę? Przecież wszyscy graliście i dobrze o tym wszystkim wiecie, prawda? Prawda...? No!

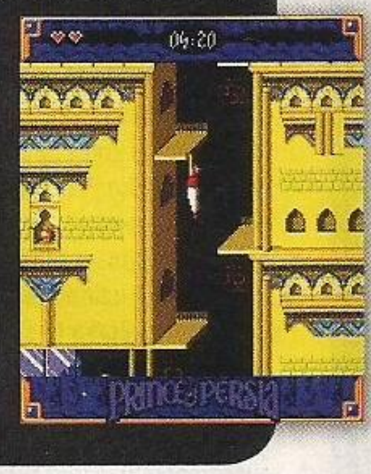
Tym razem twórcy, doskonale zdając sobie sprawę, że złapali złotonośną kurę za kuper, nie dali długo się prosić o kontynuację. **Prince of Persia: Warrior Within** ujrzał światło dzienne już w rok po Piaskach Czasu. Pomimo tak krótkiego czasu produkcji, twórcy nie ograniczyli się do wypuszczenia byle mission packa do „jedynki". Wprost przeciwnie, WW było grą tak dalece odbiegającą od poprzedniczki, że spora część graczy uznała, że panowie z Ubi, wprowadzając zmiany, przegięli nieco kolokwialną pałę. Przede wszystkim – gra radykalnie odbiegała klimatem od baśniowej i raczej ciepłej (choć zdecydowani nie infantylnej) części pierwszej, wprowadzając bardziej mroczną, duszną i krwistą atmosferę. W praktyce wyglądało to tak, że graficy powyłączali światło na większości poziomów, dodając gratis sporo rdzy, zmurszałych ruin, a także pokaźne ilości hemoglobiny wylewającej się z ciał szatkowanych przeciwników (czego SoT nie miała w ogóle – tam przeciwnicy mogli co najwyżej zapiaszczyć Księciu ubranie). Przy okazji postanowiono „umrocznić" także ścieżkę dźwiękową, co według twórców oznaczało dodanie do klimatycznej muzyki Wschodu porzężającej gitarki, głównie w postaci powracającego riffu z piosnki „I Stand Alone" kapeli Godsmack, dzięki bogom, pozbawionej wokalu. Pomimo tych, dla wielu niezrozumiałych zmian, gra nadal zapewniała doskonałą, acz powoli kostniejącą w schemacie rozrywkę. Ciekawym elementem było wprowadzenie Dahaki – nieśmiertelnej istoty dybiącej na życie Księcia niczym Nemesis na żołnierza S.T.A.R.S w Resident Evil 3. Ucieczki przed Dahaką stanowiły jedne z bardziej emocjonujących elementów gry.

Ostatnim jak na razie tytułem w serii jest **Prince of Persia: The Two Thrones**, znany wcześniej pod nieco lepiej brzmiącym podtytułem Kindred Blades. Po tym tytule widać wyraźnie, że producenci wzięli sobie do serca krytykę ze strony graczy (a także stan swoich kont bankowych) i odeszli od brutalnego klimatu sequela, idąc jednak w zupełnie nowym kierunku – epickiego spektaklu stanowiącego niejako ideowe połączenie dwóch poprzedniczek. Głównymi nowinkami okazało się wprowadzenie rozpowszechnionych już wówczas „Quick Time Events", a także poziomów przerywnikowych polegających na jeździe przywłaszczonym rydwanem, pokonując przy tym wrogów w burnoutowym stylu. Największą zmianą było jednak znaczne osłabienie umiejętności bojowych Księcia, przy jednoczesnym wprowadzeniu jego mrocznego alter ego, zdolnego rozpruć w zasadzie dowolną liczbę przeciwników swym łańcuchem hydrofoba (bo woda właśnie pozwalała Księciu wrócić do swej naturalnej postaci). Mroczny okazał się trafionym, choć nieco ograniczonym dodatkiem, a wewnętrzne dialogi dwóch książąt były jednymi z lepiej napisanych tekstów w grze. Podsumowując – Dwa Trony okazały się udanym zwieńczeniem historii rozpoczętej w Piaskach Czasu.

Tak oto kolejna trylogia dobiegła końca. Od tamtego czasu, co tu dużo ukrywać, Ubi nieco leci sobie z fanami serii w kulki, serwując ordynarne konwersje pod zmienionymi tytułami (**PoP: Revelations** na PSP, czy też **PoP: Rival Swords** na Wii), tudzież gry nie mające poza tytułem wiele wspólnego z serią (turowa strategia **Battles of Prince of Persia** na DS). Tym niemniej, wygląda na to, że dla miłośników PoP nadciągają dobre czasy. Nie dość, że ze studia Ubi wyciekły szkice wskazujące bez pudła, że w nieodległej przyszłości możemy spodziewać się kolejnej książęcej przygody, to niejaki Jerry Bruckheimer przygotowuje wielkoekranową adaptację Piasków Czasu, z Jordanem Mechnerem jako współscenarzystą. Przewidywana data premiery to rok 2009, więc równie dobrze możecie już zacząć wznosić modły, żeby ten cały nuklearny holocaust, czy inny armagedon wybrał sobie późniejszą datę. ■■ **Dr Max**

KSIĄŻĘCE FIKOŁKI?

Istnieje jeszcze jedna gra ze słowami Prince of Persia w tytule, o której nie wspomniałem w tekście. Zwie się Harem Adventures i jest tytułem przeznaczonym na telefony komórkowe. Z pozoru jest to typowa dwuwymiarowa platformówka zżynająca równo z klasycznych tytułów w serii, w której celem jest wyratowanie z opresji licznych żon Sułtana. A jednak jest w tej grze coś niepokojącego. Po pierwsze tytuł – „Haremowe Przygody"? Khem, znaczy, tenteges, czyżby Książe miał w końcu zażyć co nieco przyjemności, odstresować się pomiędzy kolejnymi seriami morderczych pułapek i zabłysnąć swą nadludzką sprawnością w... hmm... Nieco bardziej kameralnym otoczeniu? Takiego wała, niestety. Przez większość gry herosowi ponownie przyjdzie unikać bolców zamiast używać swojego. Pozwolę sobie jednak przytoczyć pewien, za przeproszeniem, ustęp z opisu gry umieszczonego na stronie producenta (Gameloft), który wydaje się dość dwuznaczny: „Dostarcz porwaną żonę Sułtana, a czeka cię zaskakująca nagroda". Rroarr?



PRINCE OF PERSIA (1989)

POP2: THE SHADOW AND THE FLAME (1993)

PRINCE OF PERSIA 3D (1999)

POP: THE SANDS OF TIME (2003)

„Świetna grafika, ogrom możliwości i swoboda, jaką zostawiają twórcy sprawiają, że to jedna z dwóch najlepszych gier FPP, jakie ukażą się w tym roku na PC."

CD-ACTION

Rozgrywka genetycznie modyfikowana!

bioshockgame.com

Przygotuj się na wrześniowy szok!

18+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY *

* Dotyczy wersji na platformę PC.

CENEGA

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER X-Fi TECHNOLOGY

THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED

2K

© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Games for Windows

XBOX 360 LIVE

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

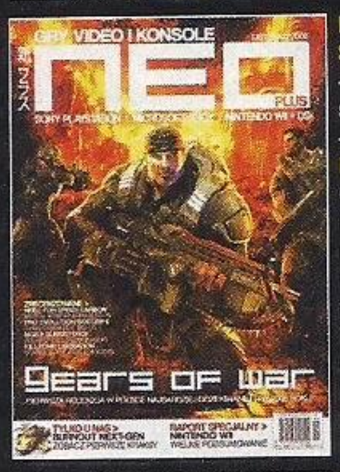
NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Final Fantasy XII – wszystko o ostatniej części sagi na PS2
RECENZJE: Kingdom Hearts 2, TESIV: Oblivion, Dragon Quest VIII, Ape Escape 3, Dynasty Warriors 5, Suikoden 5, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Tomb Raider Legend, Outrun 2006 Coast 2 Coast, NBA Ballers Phenom, SOCOM 3, Tourist Trophy, Mario Party 7

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – wszystkie konsole nowej generacji pod jednym dachem
RECENZJE: Da Vinci Code, Dreamfall, Shadow Hearts 2, Metroid Prime: Hunters, Winback, Top Spin 2, Rogue Trooper, Digital Devil Saga 2, Grandia 3, LocoRoco, New Super Mario Bros, The Outfit, Samurai Champloo, Odama, MS Saga

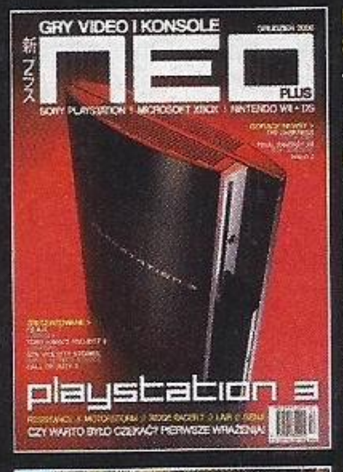
NEO PLUS 90 wakacje 06
SPECJAŁY: God of War II – nadchodzi killer na PS2, Heavenly Sword, HD Era, fenomen Xbox Live! Arcade
RECENZJE: Need for Speed: Carbon, Forbidden Siren 2, Hitman: Blood Money, Urban Chaos, Wild Arms 4, Shinobido: Way of the Ninja, Metal Gear AC!D 2, Moto GP 06, Street Fighter Anthology, Naruto

NEO PLUS 91 wrzesień 06
SPECJAŁY: Killzone Liberation – wielki hit na PSP, Gears of War, raport z Games Convention 2007
RECENZJE: Okami, Painkiller: Hell Wars, Tekken: Dark Resurrection, Ace Combat: Belkan War, Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2, Warpath, Sid Meier's Pirates!, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Gangs of London, Over G Fighters

NEO PLUS 92 październik 06
SPECJAŁ: Metal Gear Solid 4 i inne nowości z Tokio Game Show, X06 – raport z prezentacji gier na X360 w Barcelonie
RECENZJE: 99 Nights, Spy Hunter, FIFA 09, Dead Rising, Lego Star Wars II, Just Cause, Test Drive Unlimited, Yakuza, Rule of the Rose, Saint's Row, Reservoir Dogs, Evolution GT, Disgaea 2, Every Externd Extra

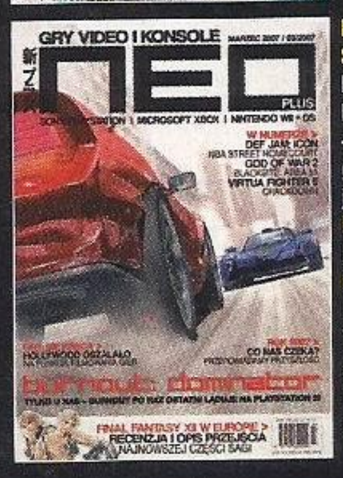


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armmageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs



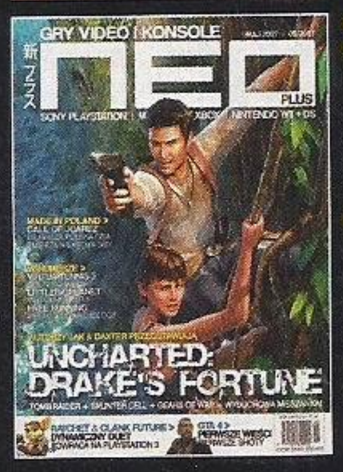
NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

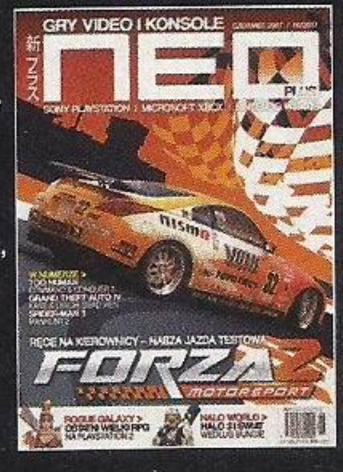


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



NEO PLUS 99 czerwiec 09
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

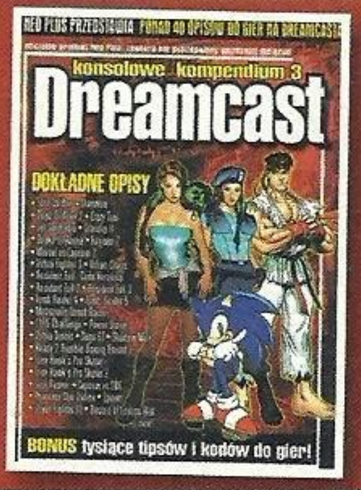
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam, proszę o pomoc. Który Eye Toy jest najlepszy i z którym spędzę najwięcej czasu na dobrej zabawie? Z góry dzięki.

Play to wybór na imprezy, bo ma dużo krótkich, szybkich mini-gier, które nie znudzą Twoich znajomych. Groove jest idealny, jeśli lubisz gry muzyczne i chcesz się trochę poruszać, a Kinetica potrzebujesz, gdy wspinanie się na piąte piętro po schodach jest Twoim jedynym wysiłkiem fizycznym w ciągu dnia. Każdy z nich na swój sposób bawi, a cała reszta moim zdaniem jest przeciętna i szkoda tracić na nie kasę.

Chór głosów: Cała ta HD era jest za droga, więc chcemy do grania na X360 kupić monitory. Poradzicie, jaki kupić, by można było na nim grać przynajmniej w 720p? Z jakim wydatkiem trzeba się liczyć?

Kochani, nie każcie powtarzać tego samego po dziesięć razy. Każdy monitor, który ciągnie w poziomie rozdzielczość 720 pikseli. Czyli: każdy monitor produkowany od powiedzmy piętnastu lat. Wariant ekonomiczny: 22-calowa, używana kolumbryna oparta na płaskim kineskopie Mistubishi Diamondtron. Bardzo dobre monitory w cenie 300-400 zł. Wariant wypas – dowolny monitor LCD, im większy, tym lepszy, im większy i lepszy – tym droższy.

Co się stało z Atsushi Inabą i Hideki Kamiyą, czyli twórcami Okami? Podobno pracują w podlegającym Capcom studiu Seed skupiającym młode talenty.

W sierpniu zeszłego roku założyli studio Seeds, które na pewno nie podlega Capcomowi. Nie mają praw ani do Okami, ani Viewtiful Joe, ani tym bardziej do gry życia Kamiyi, czyli Devil May Cry. Współpracuje z nimi ojciec Residenta, Shinji Mikami (jego studio Straight Story pomaga Grashopper's Manufacture przy No More Heores) oraz Masami Ueda, kompozytor. Jemu zawdzięczamy ścieżkę dźwiękową do REsów, VJ i Okami. Sporo wielkich talentów odeszło od Capcom, miejmy nadzieję, że kiedyś coś jeszcze dla giganta zrobią.

Jak mogliście dać Flatout tak niską ocenę! Przyklejanie? Gdzie?! Czasem auta stają w poprzek, ale jest na to sposób. Ta gra jest sto razy lepsza niż DiRT, który ma zrąbany model jazdy, i jest od niego ładniejsza, nie chrupie, a fizyka tych śmieci, to poezja. Owszem gra łatwa nie jest, ale ja w zdobyciu podium nie mam większych kłopotów. Moja ocena: 8,4. B. Nurzyński.

Tyle opiniii, ile osób. Złym pomysłem okazało się przekazywanie tego smsa qshowi. Według niego tekst jest wyjątkowo lekko, sensownie i przystępnie napisany, a ta krytyka tylko wytrąciła go z równowagi. Wiecie, prawie dwumetrowemu kolesiowi nie przekazuje się takich informacji... Ja tam mu ufam, bo na samochodach zna się, jak mało kto. A pomyśl, że wziął na siebie jeszcze większy ciężar – Halo 3. Oj, będzie się działo ;)

Czy na GC, podczas dnia dla prasy, są organizowane takie same spotkania z MS, Sony i Big N, jak na ostatnim E3?

Masz na myśli konferencje? Jeśli tak, to nie. Tylko Sony przygotowało swoją, na którą niby trzeba było mieć zaproszenia, a i tak wbił się każdy, kto chciał. Co zresztą napisałem w relacji. Zerknij, dowiesz się też, że zamknięto dla zwiedzających dwie hale i tam urządzano pokazy i spotkania dla mediów. Miło obejrzeć nową grę zagryzając darmową kanapką i popijając soczkiem :p

WITAJ SZKOŁO

Siemka. Weź napisz ten list, który chodzi za Tobą od czasu wakacji. Czytelnicy przysłali mi naprawdę sporo maili i chcą go przeczytać. Powaga – właśnie Twój. Strasznie im na tym zależy. Nie wiem o co chodzi – ja tylko przekazuję. banan@neo-plus.pl

email: banan@neo-plus.pl SMS: +48 517 785 776 listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

TOLERANCYJNA POPRAWNOŚĆ

Zaczyna mnie to powoli wkurzać, że cały świat nabrał nagle nastawienia „zero tolerancji" wobec naszych gier video :/ Wiem, że od bardzo dawna różni nawiedzeni obrońcy moralności zawsze czekali z wywalonymi jęzorami na to, aby móc dokopać jakiemuś wydawcy za byle co (krew albo, o mój boże, to że widać komuś majtki... Np. moja pani od polskiego, gdy
zobaczyła jak czytałem kiedyś recenzje DOA Extreme Beach Volleyball oburzyła się strasznie, iż „dziewczynce widać majtki"). Jednak to, co się dzieje teraz, to jakiś obłęd!
Manhunt 2, Resident Evil 5... „Ta gra zniszczy psychikę moim dziecią!" – cytat z pewnego forum. Ta gra jest przecież od 18 lat! Kto każe tej babie, aby jej dzieci w to grały?! „Nie dopuszczę moich dzieci do tej gry!" I bardzo dobrze – nie dopuszczaj. Ja pierniczę... ludzie gadają takie głupoty, gdy nie mają argumentów.

↳ Bez zrozumienia drugiej strony sprawa nie jest łatwa.
Otóż, drodzy gracze, w otaczającym nas świecie funkcjonują tak zwani dorośli. Teraz: część z tych tak zwanych dorosłych uznała, że gry i komiksy to zabawki. Filmy, o dziwo, się nie załapały. Tak więc gry i komiksy to zabawki i powinny być kierowane tylko do dzieci. A więc – nie powinny być od osiemnastu lat. A skoro są, to nie po to, żeby dzieci ich nie kupowały tylko wręcz przeciwnie – ta naklejka z osiemnastką to cyniczny sposób zaintrygowania dzieciaków, bo wiadomo – zakazany owoc smakuje najbardziej.
Oczywiście każdy, kto miał kiedykolwiek do czynienia z grami czy komiksami wie, że są w nich treści zarówno przeznaczone dla najmłodszych, jak i takie, które z różnych przyczyn przeznaczone dla nich nie są. I dlatego najistotniejszą sprawą jest wprowadzenie zunifikowanego systemu oznaczania gier oraz regulacji nakładających na sprzedawców obowiązek przestrzegania tych przepisów.
Najczęstszym argumentem przeciwnym takiemu rozwiązaniu jest to, że „dzieciaki i tak dorwą się do gier, które ich interesują". No cóż. Nikt nie zdejmie z rodziców obowiązku wychowania swoich dzieci i kontrolowania tego, co robią w wolnym czasie. A o wiele łatwiej jest sprawdzić co dzieje się w domu, niż dajmy na to – na podwórku.

Resident Evil 5 posądzony o rasizm... To już w ogóle jest chore.

↳ Resident jest przykładem błędnie pojmowanej politycznej poprawności. Nie słyszałem o ani jednym proteście hiszpańskojęzycznych europejskich społeczności po premierze czwórki.

Przez tyle lat naparzaliśmy do „białasów" (lol... zabrzmiałem jak 50 cent) i wszystko było dobrze. Jeszcze się okaże, że niektóre z Zombi to geje i wtedy odezwą się homoludzie z całego świata, że należy zakazać grę z powodu „braku tolerancji dla homoseksualistów". Jak tak dalej pójdzie, to niedługo zakażą grać w Pasjansa za to, że powoduje „uzależnienie wśród młodzieży na lekcjach informatyki". Załamka :P

Pozdrawiam i życzę kolejnych 100 numerów!

PS: Colin McRae nie żyje :([*] ciekawe jak odbije się to na serii gier pod jego nazwiskiem :/
Ozorex

↳ Wielka tragedia dla całej rodziny Colina. Jak wpłynie to na losy serii – ciężko powiedzieć – o tym, że trwają prace nad drugą częścią DIRT-a słychać było już od jakiegoś czasu. Czy zatem na pudełku przeczytamy o „In Loving memory of Colin McRae", czy też Codies założą (jak kombinował Sweter) fundusz ku jego pamięci, na którego konto wpadnie część zysków ze sprzedaży gry – czas pokaże. Na pewno to duża strata zarówno dla jego rodziny, jak też fanów i graczy. Niestety, jednak tylko jedna z naprawdę wielu, o których możemy codziennie czytać w gazetach i oglądać w wiadomościach.

I LIKE IT BEARY MUCH

Drogi Kolego!
Chciałbym Ciebie oraz szanownych czytelników niniejszego zacnego periodyku poinformować o rychłej premierze zeszyciku „Bears of War: 1st Round", zbierającego komiksy i grafiki z komiksowego bloga mego autorstwa. Publikacja wydana przez Timofa, o objętości 24 kolorowych stron w formacie zeszytowym, w cenie 1 (słownie: jednego) grosza dostępna będzie drugiego dnia Międzynarodowego Festiwalu Komiksu w Łodzi (5-7 października). Liczba kopii ograniczona do 500, minus egzemplarze autorskie!
Śledziu

PS: Przydatne linki:
http://bearsofwar.blogspot.com
http:// www.timof.pl

↳ Śledziu – miało być jakoś mniej oficjalnie. Gdzie ja tu się mam wtrącić z jakimś dowcipnym i mądralińskim tekstem, żeby to nie wyglądało na zwykłą reklamę?

DOBRY, ZŁY I ZBUGOWANY

Witaj Bananie !
Na wstępie pozdrawiam całą redakcję! :) Mogę sobie pozwolić na tę wazelinkę ponieważ to mój pierwszy list do Was :)
Pisać miałem zamiar wieeele razy, ale dopiero teraz doszło to do skutku. A z czym? Jak już pewnie wiesz z tematu, chcę napisać o patchach. Ale co napisać? W skrócie: patche do gier konsolowych to zło :D Ale rozwińmy ta kwestie, bo mail jeszcze krótki ;)
Pamiętam jak swego czasu Grabarz pisał, że wprowadzenie patchy w świat gier konsolowych to coś super zajebistego itd. itp. etc. Już wtedy miałem zdanie podobne do tego, jakie mam dziś, po godzinnej walce z błędami w pewnej grze, którą większość redaktorów gazet bardzo lubi, a wredni gracze niezbyt. Tą grą jest Beyond Good & Evil od dobrze znanego Michaela Ancela. Teraz mały off-top – gram w to na kompie ponieważ PS2 mi padło i zgodnie z przysłowiem z braku laku dobry kit :(
Wiadomo, że różnice między platformami są i będą pewnie zawsze. Ale to, co wymodzili autorzy BG&E, przebija wiele rzeczy, które widziałem i o których słyszałem/czytałem. Teraz trzeba wyjaśnić co takiego zrobili Ci paskudni programiści, że wykorzystałem cały słownik łaciny podwórkowej na nich. Na początek – cienie w tej grze są generowane przez procesor...
I to nawet by mi nie przeszkadzało, gdyby nie to, że na sempronie 2500+ na najniższym ustawieniu cieni gra w niektórych momentach wyciągała dumne 2 (tak, dwie) klatki animacji! Prawda, że superoza? :D Ale, ale!! Autorzy wydali patch, który pozwala na wyłączenie cieni całkowicie i granie spokojnie przy reszcie ustawień na max ;) Pewnie teraz, jeśli to czytasz, myślisz sobie „czemu pisze, że patch zły, skoro mu pomógł w normalnej grze... Ano pomógł, ale inaczej niż bym się tego spodziewał. Otóż Ubisoft, zgodnie z wyznacznikiem jakości w branży PC, Microsoftem, wydał patch poprawiający coś, a psujący coś zupełnie innego, jednak w przeciwieństwie do MS, tego nowego buga już nie poprawił. Bug jest milusi, jak to mówi pewien Czesław ;)
Otóż po walce ma pojawić się karta, karta jednak zostaje w klapie w suficie i nie ma jak iść dalej, cofnąć się nie da, bo jest crash. Forum gry obfituje w różne opcje naprawy, jednakże kwestią przypadku pozostaje to, która opcja pomoże właśnie Tobie. Wybacz mi Bananie ten długi wywód, ale ma on swój cel :) Otóż to samo Beyond Good & Evil na PS2, Xboxa i GC nie miało takiego problemu! Pojawił się on TYLKO na PC. Już widać różnicę? Jak nie, to podpowiem – gry na konsole są dużo dokładniej testowane i dzięki temu takie bugi nie docierają do wersji finalnych.
Gier na PC tak się nie testuje, bo i po co?

↳ Hmm. No więc w przypadku, kiedy gry trafiają na konsole po pecetach, można by wysnuć wniosek, że dlatego konsolowe są bardziej dorobione, bo developerzy wiedzą co poprawiać przez rozpoznanie wersji bojem – czyli wypuszczając wcześniej grę na inną platformę. Poruszyłeś jednak ciekawy temat. Gry na konsole rzeczywiście są pozbawione krytycznych bugów częściej, niż pecetowe. Nierzadko zresztą równolegle z dopinaniem finalnej wersji gry pecetowej oddzielny zespół programistów pracuje nad patchem, który zaraz po premierze naprawi błędy wykryte już na ostatnim etapie testów. Nie są to oczywiście błędy krytyczne, ale próba ich poprawienia mogłaby opóźnić planowaną premierę.

Gracze znajdą buga, to napiszą i się wypuści patcha. W przypadku konsol PS nie było opcji patchowania, Xbox już to miał. Jak na tym wyszedł, pisał nie będę, bo o tym, co wyczyniały pierwsze gry na następcę, czyli X360 wiedzą chyba wszyscy :] I tak sobie myślę, że teraz, gdy PS3, X360 i Wii już z urzędu chcą być podłączone do netu, czeka konsolowców niezła sieka :(Bo producenci zrobią tak, jak na PC – po co marnować czas na beta-testy, niech ludzie poznajdują i pozgłaszają błędy.

↳ To nie do końca tak, ale rzeczywiście możliwość patchowania gier zostawia programistom pewną furtkę. Mam jednak nadzieję, że skala patchowania znana z pecetów nam póki co nie grozi.

Teraz zwrócę się do osoby odpowiedzialnej za to, że w ogóle postanowiłem napisać: Grabarz, wciąż uważasz, że opcja patchowania gier jest taka super? Owszem, ma swoje plusy, ale jak spojrzeć na listę minusów...

↳ Grabarz: „Rzecz w tym, żeby plusy nie przysłoniły nam minusów." Pewnie, że są minusy, pewnie, że patche mogą mieć po 50GB, ale podaj mi chociaż jedną rzecz, która w nadmiarze nie szkodzi. Patch umożliwia w grze, w którą gra się długo, dokonywa-

nie drobnych poprawek, np. po to, żeby ją zbalansować, albo coś dodać. Jeśli np. w HALO 3 okaże się, że coś jest overpowered i załatwia wszystkie mecze, to ja jestem za tym, żeby w patchu to poprawili. Nie wszystko wykryje beta. Klikacze maniacy wyszukają zagięcia obiektów, bugi związane ze stosowaniem broni, itp, skacząc w jednym miejscu po tysiąc razy. Jeśli tytuł ma się stać płaski przez taką pierdołę, to wolę patcha. Ale w grze, którą chcę przejść raz i odłożyć, już nie za bardzo. Tam uważam, że patchować nie ma sensu. Ma być znośna w momencie, w którym wychodzi.

Mam nadzieje, że chociaż doczytasz tego maila do końca :) Pewnie nie pójdzie do druku, ale może przyatakujesz nim Grabarza, bo wiem, że zawsze rozwalają Cię jego felietony i magiczne przejścia z tematu na temat :]
hiryu aKa AD

↳ **Prawda – rozwalają i prawda – zaatakowałem**

JUŻ WIĘCEJ NIE BĘDĘ

Zamysł tego maila zrodził się w mojej głowie po przeczytaniu listu niejakiego Loco w najnowszej eNce, a raczej jednej z Twoich odpowiedzi. Nie, nie będzie znów o wojenkach PC vs Konsola, nie będzie próby analizy rynku, nie będzie również o tym, że oldskul rządzi (bo – moim zdaniem – nie rządzi). Będzie nietypowo. Nawet bardzo.
Do rzeczy. Napisałeś, że w swojej karierze gracza zniszczyłeś 3 (słownie: trzy) pady. A ja pytam – jak tak można? Ja rozumiem, że nerwy, że emocje, że frustracja, ale jak można tak bezpardonowo wyżywać się na Bogu ducha winnemu padzie?

↳ **Aua.**

Sprzęt, na który muszę ostro odkładać kasę (niestety, dochody w rodzinie są śmieszne, żeby nie powiedzieć – tragicznie śmieszne), w rękach co bardziej nerwowych jednostek zostaje doszczętnie zniszczony, opluty i rytualnie spalony na stosie, ewentualnie wyrzucony do kosza. Pytam się ponownie – jak tak można? Dla mnie to nie do pomyślenia – zniszczyć pada, na którym gram. W dodatku dysponuję jednym padem, więc taka zagrywka z mojej strony jest równoznaczna ze schowaniem konsoli do szafy na jakiś miesiąc, może dwa.

↳ **Aua. Aua.**

A zastanawialiście się, drodzy nerwowi gracze, co musi czuć pad, gdy walicie w nim o podłogę/ścianę w przypływie frustracji? On nic Wam nie zrobił, ba – doskonale się wywiązywał ze swoich obowiązków (bo przecież za jego pomocą sterowaliście postacią na ekranie), a w „nagrodę" został brutalnie zdewastowany ze skutkiem śmiertelnym. Gdzie tu sprawiedliwość? Afera godna tej z pewnym Lwem w roli głównej. Zastanówcie się nad tym, gdy będziecie mieli ochotę rzucić niewinnym i bezbronnym padem o ścianę (zwłaszcza Ty, Bananie – jesteś seryjnym mordercą kontrolerów, resocjalizacja z pewnością się przyda).

↳ **No więc było to tak. W GOWII jest takie pomieszczenie, w którym znajduje się z pięć słupów wystających z wody. Po ręcznym podniesieniu jednego z nich ponad powierzchnię wody (co wykonuje się, niczym Conan łapiąc za drąg i łażąc z nim wokół kołowrota) jest około minuty na wbiegnięcie na górę na platformę, z której następnie trzeba skoczyć i, kręcąc się na łańcuchach, skakać z jednego słupa, na drugi, i tak dalej, w tym na jeden dopiero co wyniesiony, który powolutku chowa się do wody. Jeżeli się człowiek nie wyrobi, słup chowa się i trzeba wracać na dół, żeby znowu, kręcąc kółka na analogu podnieśc go, wejść na górę i sobie poskakać.
No więc do skoków ze słupa na słup potrzebne jest jedynie trochę wyczucia i R1. W teorii, kiedy człowiek trzyma R1 Kratos radośnie zahacza swoimi łańcuchami o słup i zaczyna kręcić się. Potem iksem gracz przeskakuje na drugi słup, wciska R1 i Kratos, zanim spadnie do wody zahacza łańcuchami o następny słup. I znowu chwilę się Kratos kręci, w odpowiednim momencie trzeba przeskoczyć i tak aż do końca... Ale nie na moim padzie. Gdzie R1 nie działa. Tak do końca. To znaczy wciśnięty do oporu co chwilę przestaje stykać. A Kratos, posłusznie interpretował to jako chęć puszczenia się w środku kręcenia wokół słupa i z dziką radością ładował się do wody. Za szóstym razem, kiedy powtarzałem tę sekwencję (przepłynąć, pokręcić kołem, wejść na górę na platformę, z niej na jeden słup, drugi i wpieprzyć się do wody, wyjść, przepłynąć itd.) byłem jeszcze tylko zły. Za dwunastym zastanawiałem się nad tym, czy gry nie powinny czasem dostarczać przyjemności, za piętnastym dokonywałem w głowie drobnych korekt w planie zbrodni doskonałej na bliżej niesprecyzowanym, odpowiedzialnym za moje cierpienia człowieku łączącym funkcje prezesa Sony of America, głównego projektanta DualShocka 2 i szefa zespołu testerów God of War II.
Kiedy cisnąłem pad w kąt i podmieniłem na drugi okazało się, że w nim nie działa analog do kręcenia kółkiem. Zaśmiałem się gorzko. Byłem o godzinę od poprzedniego sejwa, a przechodzić do tego momentu nie chciałoby mi się następnego dnia, bo byłbym zbyt przekonany o swojej krzywdzie i miałem sporą szansę znielubić GOWa II.
W desperacji, przeszukując specjalną szufladę z kablami znalazłem starego, dobrego DualShocka (pierwszego – tak, tego ciężkiego i szarego) i dopiero mogłem przejść ten moment.**

I tym oto optymistycznym akcentem kończę mojego – jakże nietypowego – maila, który powstał jako hołd dla wszystkich poległych padów. Pozdrawiam,
Bzdursky (niesamowicie opanowany człowiek)

↳ **W dużym skrócie, co powinno być dosyć oczywiste z tego wyczerpującego opisu, czuję się niesłychanie winny. Naprawdę. Masz całkowitą rację – nic nie usprawiedliwia takiego traktowania biednych, martwych joypadów. Już więcej nie będę.**

RYO ŻYJE!

Duża, biała ściana... Co by tu na niej namalować? Na jednej jest już Sonic, ale jakiś taki samotny. Nie zastanawialiśmy sie długo. Ściana miała być zamalowana w 100 procentach, najlepiej screenem z gry. Wybór padł na najlepszą grę ,do której sentyment nigdy nie wygaśnie – Shenmue. Przenieść się znowu do Hong-Kongu... chociaz to tylko iluzja, warto ją mieć. Tytuł „I'm still waiting" dotyczy jak dotąd wyczekiwanej kontynuacji tej gry, wyraża żal za tym, czego Yu Suzuki mógłby dokonać na next genach. Rozmiar malowidła to 4m x 2,75m, a postać Ryo Hazukiego jest oddana w skali 1:1. Robi wrażenie...
Pozdrawiamy Alicja Kowal, Piotr Łubisz

PS: Jeśli nasz projekt zrobił na Was wrażenie zapraszamy na
http://pl.youtube.com/watch?v=nlSJjc4WcLk

↳ **Zrobił. Jaką macie konsolę? Szykujemy dla Was gierkę...**

NIEZRÓWNANE

Cześć!!! A więc, w dawnych dziejach waszej gazety kiedy jakaś gra została napisana równolegle dla PS2 i Xboxa, a nawet i czasem dla Gacka, to było tak. Jedna recka i dwie bądź 3 tabelki w jakiś tam sposób ukazujące różnice, a teraz? Gdzie wasze „TECHNOFILSKIE" zajawki się podziały? Gdzie porównania? Przytaczam to pytanie, ponieważ w ostatnim numerze przy okazji recki GRAW2 dla PS3 od razu na wstępie pada stwierdzenie, że nie będzie żadnych porównań, bo nie chce się niby wszczynać wojen itd. i niech maniacy sobie porównają , a to po prostu zwykłe cholerne lenistwo i tyle. Jak ludzie mają to niby sprawdzić?

↳ **No proszę, proszę. Kto to taki leniwy się okazał? Poczekaj, przewertuję. W porządku, nie Gulash. Winien jest oczywiście autor, bo nie sądzę, żeby była jakakolwiek szansa na wyłapanie tego fragmentu przy następującej po wysłaniu tekstu redakcji merytorycznej, korekcie i lekturze wysoko postawionych członków enplusa na końcu. [gulash: stfu]**

Mało kto ma obie konsole next-gen w domu i co tam, ma sobie kupić dwa egzemplarze tej samej gry i je obadać? Ludzie, to Wy jesteście od tego, gdzie rzetelność, którą kiedyś mogłem zauważyć?

↳ **Oczywiście masz rację – gry powinny być porównywane, tym bardziej, że nasze ostre, niepodatne na żadne ściemy organy wzrokowe wychwytują wszelkie różnice z dokładnością mikroskopów elektronowych. I zgadzam się – takie porównania powinny być dokonywane przez redakcję. Ale nie zawsze mogą. Niemniej przyjrzymy się temu aspektowi.**

Ja wiem, że obie konsole są bardzo mocne itd., ale może jednak któraś wersja ma może lepszy framerate? Albo texy czy coś? Czy tak trudno zrobić drugą tabelkę? Wolałbym sobie darować te teksty: Dobre, Złe, Brzydkie, a dwie ramki z porównaniem i po dwa komentarze, które są owszem potrzebne. To tyle. Przy okazji, czy jest jakaś strona w necie, na której można by sprawdzić ile się sprzedało tytułu danej gry?
darek

↳ **Obawiam się, że każdej gry – nie. Co jakiś czas jednak kontenci z siebie wydawcy donoszą o przekroczeniu kolejnych setek, milionów albo dziesiątek milionów sprzedanych egzemplarzy. Nie jest łatwo wyławiać te liczby – tym bardziej, że w wyścigu do podawania jak największych liczb sumowane są dane z wszystkich platform, czasem podaje się liczbę gier, które trafiły do sklepów itp, itd. ■■**

FORUM N+

WYPOWIEDZI Z NASZEGO FORUM INTERNETOWEGO

TEMAT: NINJA GAIDEN 2

■ Raiot: NG 2 został nareszcie potwierdzony na Xboxa 360. Pierwszy pokaz ma się odbyć na Tokyo Game Show w tym roku! Screeny mogą być, szoku nie ma. No, ale trzeba pamiętać, że żadna gra na początku nie wygląda tak, jak w dniu premiery. Z dnia na dzień gra będzie nabierać rumieńców.
■ Supersonic: Hura :D Obok RE5 to najbardziej oczekiwana przeze mnie gra na next-geny. Liczyłem, że grafika będzie lepsza, zwłaszcza po szumnych zapowiedziach Itagakiego (widocznie za dużo wypił i bełkotał), a jest poziom NG: Sigma, ale mam to gdzieś. To będzie najlepsza z gier exclusive na X360 i jedna z najlepszych na next-geny.
■ MaxVarEmreis: Gdyby nie było tam tyle gore, to za "Chiny ludowe" nie odróżnisz Sigmy od tego czegoś. Niestety, taka bolesna prawda. Itagaki miał w pierona czasu na zrobienie silniczka, innym się jakoś udało.
■ Ins: Trzeba poczekać i zobaczyć jak to prezentuje się in motion i w HD. Ninja Gaiden zawsze pokazuje klasę w ruchu, screeny nie oddają 60 klatek i bombowej animacji.

TEMAT: NAJLEPSZE STARCIA Z BOSSAMI EVER

■ Shinigami: Temat o ulubionych pojedynkach z bardziej lub mniej głównymi złymi, do których moglibyście wracać co chwilę, a na ich widok Wasze serca biją szybciej. Dla mnie to Gray Fox z MGS, Psycho Mantis i ostatnie starcie na pięści z Liquidem, esencja prawdziwej walki w tamtej erze, a w części trzeciej The Sorrow i The Boss. Starcie z Żalem to najdziwniejsza walka w historii naszej rozrywki, chyba każdy tak naprawdę nie był pewien co zrobić, szczególnie jak zabił ponad trzysta osób w czasie gry i rzeka się nie kończyła. A o The Boss nie ma co się rozpisywać, nigdy nie zapomnę jak udało mi się ją kilka razy pokonać samym CQC, albo nożem. Trudno, ale satysfakcja jest przeogromna.
■ Aras: Seraph Sephiroth, zobaczyć i umrzeć, poczucie potęgi swego przeciwnika w połączeniu z chórkami i Supernovą do dziś sprawia, że mam ochotę stawiać tej gierce ołtarz.
■ sub-0: The End z MGS3. Zawsze chciałem przeżyć coś takiego w grze, jak spotkanie na polu walki dwóch snajperów. Pojedynek wymagający spokoju i cierpliwości, której tak bardzo mi brakowało przy każdym spotkaniu ze starcem. Szczeniacka porywczość przeciwko doświadczeniu i niczym niezmąconemu spokojowi. Co za klimat. Oczywiście należy tu także wspomnieć o Kolosach z Shadow of the Colossus. Jedni są mniej, inni bardziej interesujący, ale każdy jest na swój sposób oryginalny i walka z nimi daje mnóstwo satysfakcji, niosąc przy tym wiele emocji, dramaturgii i niezapomnianych wrażeń.
■ Jachu: Nemesis z Resident Evil 3. Pojawia się kilka razy w trakcie gry, za każdym razem coraz silniejszy. Gracz w podwójnej roli - myśliwego i zwierzyny. Poza eksterminacją armii zombie czuło się, że prędzej czy później Jill zostanie dopadnięta przez swego brzydkiego prześladowcę.

TEMAT: BIOSHOCK

■ borx: Wystartowałem na hard i nawet nieźle mi idzie. Gra ma na hardzie naprawdę mocny klimat. Boję się niemal każdego splicera. Kolesie z granatami w pawilonie medycznym doprowadzają mnie do szału, amunicji mało, apteczki wciąż na wyczerpaniu, Eve nie mam prawie wcale... oj nie jest łatwo, ale za to cholernie klimatycznie
■ Ney: Jestem w połowie Arcadii (jak to wygląda) i błagam, powiedzcie, że jeszcze dużo grania... Gra jest tak niesamowita, że po prostu nie chce żeby się kończyła.
■ miki: Jestem pod wrażeniem możliwości eksterminacji przeciwników, jakie oferuje Bioshock. Jak dotąd biegam, zamrażając skaczących na mnie przeciwników a gdy zastygną w przedziwnej pozie traktuję ich shotgunem. MOC, panowie, MOC! Grafika nie jest wcale jakaś przepiękna, ale już wiele razy przekonałem się, że bardziej niż grafa liczy się design gry. Lata pięćdziesiąte, miasto pod wodą, Big Daddy, Little Sister – tak oryginalnego designu nie pamiętam od czasów Metroid Prime, gdzie widząc niektóre lokacje dostawałem gęsiej skórki.

Rob & Robby

O CYCKACH, NERDACH I SZTUKACH MIĘS

Większość ludzi, kupując dobra luksusowe (jak gry, samochody i nawet Neo Plus) sugeruje się bardzo mocno pierwszym wrażeniem.

Kiedy projektuje się samochód, niemało roboty idzie w jego wygląd, żeby na billboardach przykuwał uwagę. Ale także bierze się poprawkę na to, że każdy, kto do samochodu wejdzie, wyciągnie prywatne wnioski na podstawie tych przedmiotów, których pierwszych dotknie w środku. Zatem wobec tego ciekawego zjawiska robi się na przykład bardzo masywne klamki i skórzane kierownice. Dzięki temu, kiedy ktoś ogląda samochód w salonie i dotyka masywnej, dobrze wykonanej klamki, staje się dla niego automatycznie jasne, że cały samochód jest dobrze wykonany. Kiedy kładzie się ręce na masywnej kierownicy, od razu wiadomo, że samochód jest masywny i godny zaufania. Stąd też okładka czasopisma jest ważnym elementem. Jeśli jest śliska, twarda, a pisemko grube, można sądzić, że i pismo jest dobre. Na naszym forum, kiedy zapowiadany jest nowy numer – zauważcie – pisze się: „okładka zapowiada się super", albo „super okładka" itp. Nikt nie pisze: „super spis treści", albo coś. I podobnie: kluczowym elementem w promocji gier jest pierwsze wrażenie. Unique Sales Points, czyli to, co umieszcza się na opakowaniu.

Tam sprawa cała dotyczy pudełka. Tego, co się na nim umieści, czym się produkt będzie charakteryzował i jak będzie różny od innych. Niby prosta rzecz, a jednak gdyby zacząć się zastanawiać czy tam jest miejsce na jakiekolwiek nowatorstwo, niejednemu zmięknie kluska. Przewertowałem kilkadziesiąt pudełek i oto co znalazłem: „Ciekawa historia", „Wciągająca intryga", „Przygody" – i pierdyliard permutacji językowych tego sformułowania. Dalej: „ciekawe środowisko gry", „wielkie przestrzenie", „magiczne miejsca" (to niezłe! Jak poradnik erotyczny), „cudowne krajobrazy". I tak dalej. Trzecia grupa: „80 godzin gry" (to też niezłe, bo chyba trzeba mieć inteligencję koziego bobka, żeby te gry przechodzić w tyle, ile napisali – zwykle taki tytuł robi się w 30 godzin), „25 leveli" (w wolnym tłumaczeniu: 5 scenografii z pomieszanymi obiektami – najczęściej śnieg, trawa, skały, jaskinie, miasto). I tyle. Dalej już Freestyle: „zmierz się z przeciwnikami, jakich dotąd nie spotkałeś" (lol, też mi zachęta), „dotknij świata magii" (hmmm... znowu poradnik erotyczny), „zobacz coś, czego jeszcze nie widziałeś" (no rekord świata – coś jak na czatach internetowych: „cze, poklikamy?" Zachęca od razu).

Sam wygląd pudełek to już więcej zabawy. Widuje się metalowe skrzynki, drewniane, tekturowe książki, itp. Domyślam się, że jeśli ktoś nie czytał newsów o grze w sieci, to może się na to wziąć. Tak czy siak, wiedza dotycząca formułowania napisów USP na pudełkach leży na świecie zupełnie.

To teraz dalej. Bo niektórzy gracze umieją czytać i szukają informacji o grach na przykład w sieci. Po pierwszym wrażeniu mogą się na tytuł napalić (jeśli wydawca robi hype na niego), albo potraktować sikiem prostym. I tu na przykład brawa za pomysł do Assassin's Creed. Jedynym elementem tej gry, który mnie interesuje, jest Jade Raymond. Jade Raymond to Pani Producent, laseczka, która jest częścią promocji wzmiankowanej gry. Ma tzw. bufet, ma wygląd – krótko mówiąc rasowa sztukamięs.

BO CHODZI TYLKO O JEDNO – ŻEBY ZAPŁACIĆ. A POTEM, TO JUŻ WSZYSTKO JEDNO. WYJŚĆ ZE SKLEPU Z TWARDYM PUDEŁKIEM, KTÓRE PODAŁA NAM FAJNA LASKA I REKLAMOWAŁA INNA FAJNA LASKA

I nie ważne, co z tej gry wyniknie, co o niej wiadomo, o co chodzi. Kiedy Jade wychodzi na scenę, albo występuje w wywiadach, wiadomo, że jest takim samym produktem, jak pudełko AC. Jade Raymond, to USP do AC. Amen. Angelina Jolie była USP do Tomb Raidera. Sztukimięs na targach są czymś, co zasysa do stoiska nerdów spragnionych dotyku miękkiej kobiecej piersi. I tak dalej i tak dalej.

Kiedy pojawiały się pierwsze wzmianki o Halo 3 (które, jak wiecie „jest większe niż Bóg!") w zasadzie nic nie było wiadomo. Halo to Halo, i już. I wiecie, co zostało napisane w oficjalnym info? „Jeszcze większa przygoda!". Nooo, to ten tekst wygrywa o jeden punkt z tekstem na podrywanie lasek: „słuchaj, jestem tak słaby w łóżku, że po prostu musisz to sprawdzić!". Żenua. Tym bardziej, że wielu osobom scenariusz Halo 2 troszkę nie podszedł.

Po tym wszystkim co robią z USPami, zaglądamy do środka pudełka, tylko po to, by natknąć się na cieplutki stolczyk. Ale nie, że gra jest słaba. Raczej instrukcja żałośnie uboga, na byle książeczce. Do tego czasem (jeśli trafimy na wersję deluxe), licha ekologiczna koszulka, która po miesiącu ulega biodegradacji, albo breloczek z nie powiem czego. Bo chodzi tylko o jedno – żeby zapłacić. A potem, to już wszystko jedno. Wyjść ze sklepu z twardym pudełkiem, które podała nam fajna laska i reklamowała inna fajna laska. Głupie? Jak sądzicie – jaki procent gier sprzedaje się z tego powodu, że pudło wygląda OK? Dlaczego nie ma na rynku wyłącznie silnych tytułów, a sprzedają się jakieś chały za 19.90 w pierwszym rzucie? Bo większość kupujących poznaje grę po cyckach, kolorkach na pudełku i koszulkach w środku. Stąd też właśnie, gdybym kiedyś chciał zrobić grę, wpakowałbym masę kasy w promocję bez najmniejszego wahania. I z tego też samego powodu mądrego gracza poznaje się po tym, że nie dowiaduje się o grach w sklepie, bo tam ciężko cokolwiek wypatrzyć pośród piersi. Zbiera informacje w domu i prasie, a do sklepu idzie kupić i poocierać się o panie. Jasny podział. Natomiast jeśli ktoś ociera się o Neo Plus, to pomyliły mu się funkcje i należy się z tym udać do lekarza pierwszego kontaktu. A on już wysteruje do specjalisty.

Tymczasem pozdrawiam wszystkich inteligentów poszukujących informacji o grach tam, gdzie trzeba i do następnego razu.

■■ **Grabarz**

16+
www.pegi.info

WARHAWK

ZAWSZE KTOŚ NA CIEBIE POLUJE

Oczywiście, możesz spróbować samotnej szarży w bitwie z udziałem 32 graczy. Tylko potem nie płacz, kiedy wpadniesz w zasadzkę zorganizowaną przez grupę graczy w czołgach i Warhawk'u.

Stwórz własny oddział w walce przeciwko innym klanom. Wydawaj rozkazy, koordynuj i komunikuj się z innymi członkami Twojego zespołu, wykorzystując słuchawki JABRA 135 Bluetooth® będące w zestawie z grą Warhawk w wersji na dysku Blu-ray. Łatwe w obsłudze, z 8 godzinnym czasem działania – to Twój idealny sojusznik. Graj sieciowo za DARMO, ekskluzywnie przez PLAYSTATION Network lub w 4 graczy na jednym ekranie telewizora. Teraz decyduj – kto będzie ofiarą a kto myśliwym.

GRA DZIAŁA TYLKO W TRYBIE DLA WIELU GRACZY – TRYB SIECIOWY / LAN / DZIELONY EKRAN

GRA DOSTĘPNA RÓWNIEŻ NA DYSKU BLU-RAY W WERSJI BEZ SŁUCHAWEK.

INCOGNITO ENTERTAINMENT

Premiera: 26 września

www.playstation.pl

This is living

PLAYSTATION 3

16+
www.pegi.info

POPRZEZ ZEMSTĘ
OSIĄGNIESZ ODKUPIENIE

Twój klan był szykanowany przez pokolenia, a Twój ojciec został porwany.
Twoją jedyną nadzieją, jest przerażająca broń zesłana z niebios.
Czy wykorzystasz jej przeklętą moc przeciwko krwawemu władcy i jego armii?
Czy zapanujesz nad swoim przeznaczeniem i poprowadzisz swoich braci ku zbawieniu?
Albo czy pozwolisz by pochłonęła Cię zemsta, zanim zrobi to Niebiański Miecz?

www.playstation.pl

This is living

PLAYSTATION 3

"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Heavenly Sword™ ©2006-2007 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Ninja Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.